விளையாட்டுத்துறையில்

கலைச்சொல் அகராதி



டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt, D,Ed., FUWAI

மின்னாக்கம்

வள்ளுவர் வள்ளலார் வட்டம்

முன்னுரை

கடலை நீந்திக் கரை கண்டார் சிலர் என்பார்கள்.

இராமாயணம் எழுத முற்பட்ட கம்பரும், 'திருப்பாற் கடலை, கரை ஓரத்து நின்று நக்கிக்குடிக்கின்ற பூனை ஒன்றின் நிலையிலிருக்கின்றேன்' என்று முதலிலேயே, தன் திகைப்பை எழுதி விட்டார்.

விளையாட்டினை எண்ணும் பொழுது, அந்த மலைப்பு தான் முதலில் வந்து நிற்கிறது.

ஒவ்வொரு விளையாட்டும் ஒவ்வொரு கடலாகவே தோன்றுகிறது. விளையாட்டின் அமைப்பிலே அது எல்லையற்றதாகவும், விளையாட்டுத் திறன் நுணுக்கங்களிலே அது பேராழம் கொண்டதாகவும் விளங்குகிறது.

நொடிக்கொரு அலையாக நிறைத்துத் தள்ளும் கடல் உலகைப் போல, நொடிக்கொரு மாற்றம், ஏற்றம் எல்லாம் விளையாட்டுலகில் சர்வ சாதாரணமாக நிகழ்ந்து கொண்டிருக்கின்றன.

இருபது ஆண்டுகளுக்கும் மேலாக நானும் விளையாட்டுக் களைப் பற்றி எழுதிக் கொண்டே இருக்கிறேன். நூற்றுக்கும் மேற்பட்ட நூல்களை எழுதி விட்ட போதும், இன்னும் ஆரம்ப நிலையில் இருப்பதாகவே உணர்கிறேன். எழுத வேண்டிய நூல்கள் இன்னும் எத்தனையோ நூறுகள் இருக்கின்றன என்று அறியும் போது, மலைப்பும், திகைப்பும், வியப்பும், பொறுப்பும் என்னைத் திக்கு முக்காடச் செய்கின்றன. விளையாட்டு ஒவ்வொன்றும் ஒவ்வொரு தேவைக்காகத் தான் தோன்றின என்று அறிந்த போது, விளையாட்டுக்களின் கதைகள் எனும் நூலை எழுதினேன்.

விளையாட்டு என்பது காட்டாறு போன்றதல்ல; ஒரு கட்டுக்குள் அடங்கி, கணக்கற்ற நன்மைகளைச் செய்யும் ஜீவநதி என்று உணர்ந்த போது, விளையாட்டு க்களின் விதிகள் என்ற நூலை உருவாக்கி மகிழ்ந்தேன்.

விளையாட்டுக்களிலுள்ள ஒவ்வொரு சொல்லும் ஒரு பெரும் உண்மையை உள்ளடக்கிக் கொண்ட பொருளான சொல்லாக இருக்கின்றன என்பதை உணர்ந்த பொழுது,

விளையாட்டுக்களில் சொல்லும் பொருளும் என்ற நூலை இயற்றினேன்.

விளையாட்டுத் துறையில் ஆங்கிலம் தமிழ் அகராதி என்று, 5000க்கும் மேற்பட்ட சொற்களை விளையாட்டு வாரியாக, அகர வரிசையில் தொகுத்து, புது தமிழ்ச் சொற் களை உருவாக்கினேன்.

இனி இப்படி ஒரு கடின வேலை இருக்காது என்று எண்ணிய போது, விளையாட்டுக்களில் உள்ள கலைச் சொற்கள் வந்து என்னை வேலை வாங்கத் தொடங்கின.

விளையாட்டுக் கலைச் சொற்கள் எல்லாம், விளையாடு வோருக்கும், விளையாட்டுத் துறையில் ஈடுபட்டவர்களுக்கும் மட்டுமே புரியும் நிலையில் உள்ளன. அவற்றைப் பொது மக்களும், விளையாட்டு விரும்பிகளும் புரிந்து கொள்ளும் நிலையில் விளக்கப்பட வேண்டும், என்ற முனைப்பு, நியாயமானது தானே !

அந்த நியாய உணர்வின் நிதர்சனமான வெளிப்பாடாகத் தான், விளையாட்டுத் துறையில் கலைச் சொல் அகராதி என்ற நூலை எழுதியுள்ளேன்.

ஒவ்வொரு சொல்லும் எளிதில் புரியும் படி, ஒரு சில வரிகளில் விளக்கியுள்ளேன் படிப்பவர்களுக்கு நிறைய பயன் கிடைக்கும் என்றும் நம்புகிறேன்.

இந்த அரிய நூலை, தமிழறிந்த அன்பர்கள் ஆதரித்து மகிழ வேண்டும் என்றும் விரும்புகிறேன்.

அழகுற அச்சிட்டுத் தந்த கிரேஸ் பிரிண்டர்சுக்கும், ஆக்கபூர்வமான பணிகளை ஆற்றிய திரு. R. ஆதாம் சாக்ரட்டீசுக்கும் என் நன்றியைத் தெரிவிக்கிறேன்.

இது முதல்பாகம் தான். இரண்டாம் பாகம் விரைவில் வெளி வர இருக்கிறது.

ஞானமலர் இல்லம் சென்னை - 17.

அன்பன்
எஸ். நவராஜ் செல்லையா

பொருளடக்கம்

–

1. கால் பந்தாட்டம்
(FOOT BALL)

1. **தாக்கும் குழு** (Attacking side)

எதிர்க் குழுவினருக்குரிய ஆடுகளப் பகுதிக்குள்ளே பந்தைத் தங்கள் வசம் வைத்திருந்து, எதிர்க்குழு இலக்கு நோக்கி உதைத்தாட முயல்பவர்கள், தாக்கும் குழுவினர் என்று அழைக்கப்படுகின்றார்கள்.

2. **முனைப் பரப்பு** (Corner Area)

ஆடுகளத்தின் பக்க கோடும் கடைக் கோடும் இணையும் இடத்தில் கொடிக்கம்பு ஒன்று ஊன்றப்பட்டிருக்கும். ஒவ்வொரு முனையில் இருந்தும், ஆடுகள உட்பகுதியில் 1 கெச ஆரத்தில் கால்வட்டப்பகுதி ஒன்று அமைக்கப் பட்டிருக்கிறது. இது போன்ற முனைப் பரப்புப் பகுதிகள் நான்கு முனைகளிலும் இடம் பெற்றிருக்கின்றன.

முனை உதை (Corner Kick) உதைக்கும் வாய்ப்பைப் பெற்றிருக்கும் தாக்கும் குழுவினர், இந்தக் கால் வட்டப் பரப்பினுள் பந்தை வைத்துத்தான் உதைக்க வேண்டும்.

3. **முனைக் கொடி** (Corner flag)

ஆடுகளத்தின் நான்கு மூலைகளிலும் ஒவ்வொரு கொடிக்கம்பு ஊன்றிவைக்கப் பட்டிருக்கும். ஒவ்வொரு கம்பும் மழுங்கிய முனை உள்ளதாகவும், தரைக்கு மேலாக 5 அடி அல்லது 6 அடி

உயரத்திற்கும் குறைவில்லாமல், உயரமானதாகவும் இருக்க வேண்டும்.

முனைக் கொடியானது தெளிவான பிரகாசமாக உள்ள வண்ணத் துணியால் ஆக்கப் பட்டிருக்க வேண்டும்.

4. **முனை உதை** (Corner Kick)

தடுக்கும் குழுவினரால் (Defending Side) கடைசியாக விளையாடப்பட்டப் பந்தானது, அவர்களது இலக்கிற்குள் செல்லாமல் தரையில் உருண்டோ அல்லது தரைக்கு மேலெழுந்தவாறாகவோ அவர்களுடைய கடைக்கோட்டி ற்கு (Goal Line) வெளியே கடந்து சென்றால், மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்க, எதிர்க்குழுவிற்கு முனை உதை வாய்ப்புத் தரப்படுகிறது.

பந்து எந்தப் பக்கமாக கடந்து வெளியே சென்றதோ, அந்தப் பக்கத்திற்கு அருகில் உள்ள முனைக் கொடிக்கம்பம் உள்ள கால் வட்டப் பரப்பில் இருந்து இந்த முனை உதை உதைக்கப்பட ஆட்டம் தொடங்கும்.

முனை உதை எடுப்பதற்கு சௌகரியமாக இருக்கும் பொருட்டு, அங்கிருக்கும் முனைக் கொடிக் கம்பினை அகற்றக் கூடாது. அப்படி யே வைத்தவாறு தான் முனை உதையை உதைக்க வேண்டும்.

முனை உதையின் மூலமாக பந்தை நேரே இலக்கினுள் செலுத்தி வெற்றி எண் (Goal) பெறலாம்.

5. **தடுக்கும் குழு** (Defending Side)

எதிர்க்குழுப் பகுதிக்குள்ளே இருந்து அவர்களுடைய இலக்கு நோக்கிப் பந்தை உதைத்தாட முயல்பவர்கள் தாக்கும் குழுவினர் ஆவார். தந்திரமாக முன்னேறி வந்து விட்டாலும், தங்களது இலக்கை நோக்கி பந்தை உதைத்தாட விடாமலும் விடாமுயற்சியுடன் தடை செய்து ஆட முயல்பவர்கள் தடுக்கும் குழுவினர் என்று அழைக்கப்படுகின்றார்கள்.

6. **நேர்முகத் தனி உதை** (Direct free kick)

இவ்வாறு நேர்முகத் தனி உதை வாய்ப்புப் பெறுகின்ற குழுவினர், 10 கெச தூரத்திற்குள்ளாக எந்தவிதத் தடையோ அல்லது எதிராளிகள் இடைஞ்சலின்றி, எதிர்க்குழுவின் இலக்கை நோக்கிப் பந்தை உதைத்து இலக்கீனுள் நேராக செலுத்தி வெற்றி

எண் பெற வாய்ப்புள்ள முயற்சியாகும்.

மற்றவர்கள் கால்களில் பட்டு இலக்கினுள் பந்து சென்றால் தான் வெற்றி (கோல்) தரும் என்கின்ற விதிமுறை இல்லாத காரணத்தால் தான், இதற்கு நேர் முகத் தனி உதை என்று அழைக்கப்படுகிறது.

குறிப்பு : நேர் முகத் தனி உதை தண்டனையாகத் தரப் படுகின்ற குற்றங்களை, (Intentional Fouls) குற்றங்கள் என்ற பகுதியில் காண்க.

7. **முடிவெடுக்கும் அதிகாரம்** (Discretionary Power)

ஆட்ட நேரத்தில் ஆட்டக்காரர்கள் இழைக்கின்ற தவறுகளுக்கும் (Fouls) விதி மீறல்களுக்கும் (Infractions) உரிய தண்டனையைத் தர நடுவருக்கு உள்ள முழுச் சுதந்திரமாகும்.
விதிகளுக்குட்பட்டுத்தான் முடிவெடுக்கலாம் என்பதைவிட விதிகளுக்கு அப்பாற்பட்டும் உரிய முடிவை தகுந்த நேரத்தில் எடுக்கும் அதிகாரம் நடுவர்க்கு வழங்கப்பட்டிருப்பதைத் தான் இந்தச் சொல் குறிக்கின்றது.

8. **மிகை நேரம்** (Extra Time)

கால்பந்தாட்டத்தின் மொத்த ஆட்டநேரம் 90 நிமிடங்களாகும். அதாவது ஒரு பருவத்திற்கு (Half) 45 நிமிடங்கள் என 2 பருவங்கள் ஆட வேண்டும். பருவ நேரத்திற்கு இடையில் 5 நிமிடங்கள் இடைவேளை.

இவ்வாறு 90 நிமிடங்கள் ஆடியும், இரு குழுக்களும் சமமான வெற்றி எண்கள் எடுத்திருந்தாலும் அல்லது வெற்றி எண்களே எடுக்காமல் இருந்தாலும் மிகைநேரம் மூலமாக ஆட்டம் தொடரப்படுகின்றது.

ஆட்ட நேர முடிவிற்குப் பிறகு, மிகைநேர ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு இடையில் உள்ள இடைவேளை நேரம், நடுவரால் தான் தீர்மானிக்கப்படும்.

மிகைநேரப்பகுதியில் ஆட்டத்தைத் தொடங்கிவைக்க, மீண்டும் நாணயத்தைச் சுண்டியெறிந்து, அதன் மூலம் உதை அல்லது இலக்கு இவற்றில் எது வேண்டும் என்பது குழுத் தலைவர்கள் முடிவு தெரிவிக்க, ஆடும் நேரத்தை இருசமபகுதி யாகப் பிரித்துக்கொள்ள, ஆட்டம் தொடங்கும்.

9. **முறையோடு இடித்தாடல்** (Fair Charge)

எதிராட்டக்காரரிடமிருக்கும் பந்தை தன் வசம் கொள்வதற்காக, எதிராளியை சமநிலை இழக்கச் செய்து அவரிடமிருந்து பந்தைப் பெறுவதுதான், இந்த முறையாகும்.

அவ்வாறு எதிராளியை இடித்தாடுகின்ற முறையானது, திராட்டக்காரரின் தோள்களுடன் தோள்களாக, இணையாக இருப்பது போன்ற நிலையில் இடித்தாட வேண்டும். இம் முறை தான். விதிக்கு உட்பட்ட முறையோடு இடித்தாடுவ தாகும்.

10. **தவறுகள்** (Fouls)

கால் பந்தாட்டத்தினைக் கட்டுப் படுத்தக் கூடிய விதி முறைகளை மீறுவது தவறாகும். இந்தத் தவறானது, தெரியாமல் செய்வது, தெரிந்தே செய்வது என்று இரண்டு வகைப்படும்.

கால்பந்தாட்ட வல்லுநர்கள் குறிப்பிட்டுள்ள தவறுகள் மற்றும் குற்றங்கள். (Intentional Fouls) என்னென்ன என்பனவற்றை இங்கே காண்போம்.

தவறுகள் ஐந்தாகும். (Fouls)

1. அயலிடத்தில் நிற்றல் (Off-side)

2. இலக்குக் காவலன் பந்தைக் கையில் வைத்துக் கொண்டு நான்கு காலடிகளுக்கு (Steps) மேல் நடந்து செல்லுதல்.

3. இலக்குக் காவலனின் கையில் பந்து இல்லாத பொழுது எதிர்க் குழுவினர் அவரைத் தாக்குதல் அல்லது மோதுதல்.

4. உள்ளெறிதல் (Throw-in) தனி உதை (Free Kick), ஒறுநிலை உதை (Penalty Kick) இவைகளின் போது பந்தை ஆடியவரே மீண்டும் இரண்டாவது முறையாக (பிறர் ஆடும் முன்) தானே தொடர்ந்து ஆடுதல்.

5. ஒறுநிலை உதையில் முன்னோக்கிப் பந்தை உதைக்காமல் வேறு திசை நோக்கி உதைத்தல். **குற்றங்கள் (Intentional Fouls)**

1. முரட்டுத் தனமாகவோ, ஊறு விளைவிக்கக் கூடிய முறையிலோ எதிர்க்குழுவினரைத் தாக்குதல் (Charging)

2. எதிர்க்குழுவினரை வலிய முறையில், ஊறு நேரும் படி உதைத்தலும், உதைக்க முயலுதலும். (Kicking)

3. எதிர்க்குழுவினரைக் கட்டிப்பிடித்தல், இழுத்தல். (Holding) -

4. அடித்தலும் அடிக்க முயலுதலும் (Striking)

5. கைகளாலும் உடலாலும், எதிர்க் குழுவினரை வேகமாகத் தள்ளுதல் (Pushing)

6. காலை இடறி விடுதல் (Tripping)

7. ஆளின் மேல் விழுதல், ஏறிக் குதித்தல்.

8. (வேண்டுமென்றே) விழுதல். கையால் பந்தைத் தடுத்து நிறுத்துதல், தூக்குதல். அடித்தல், தள்ளுதல் .

9. எதிர்க்குழுவினர் பந்தை ஆடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுது பின்புறமிருந்து தாக்குதல்.

11. நான்கு காலடிகள்(Four Steps for the Goal Keeper)

ஒறுநிலைப் பரப்பிற்குள்ளே (Penalty Area) மட்டும் பந்தைக் கையால் பிடித்தாடலாம் என்ற சாதகமான ஒரு விதி, இலக்குக் காவலனுக்கு மட்டுமே உண்டு. அந்த விதியின்படி பந்தைப் பிடித்து வைத்திருக்கும் இலக்குக் காவலன் பந்துடன் நான்கு காலடிகள் மட்டுமே நடக்கலாம். மீறி அதற்கு மேல் ஓரடி எடுத்து வைத்தாலும், தவறு செய்தவராகி விடுவார்.

ஆகவே தான், நான்கு காலடிகள் என்ற சொல் கால் பந்தாட்டத்தில் முக்கிய சொல்லாக இருந்து வருகிறது.

12. தனி உதை(Free Kick)

ஒரு ஆட்டக்காரர் விதியை மீறி தவறிழைக்கும் பொழுது, அதற்குரிய தண்டனையாக, எதிர்க்குழுவினருக்கு 'தனி உதை' எடுக்கின்ற வாய்ப்பினை நடுவர் வழங்குவதையே தனி உதை என்கிறோம்.

இத்தகைய வாய்ப்பில், எந்த விதத் தடையும் இல்லாது எதிர்க்குழுவினரின் பகுதியை நோக்கிப் பந்தை உதைத்தற்குரிய தனி வாய்ப்புக்கேத் தனி உதை என்று பெயர்.

13. இலக்குப் பரப்பு (Goal Area)

ஒவ்வொரு இலக்குக் கம்பத்திலிருந்தும் 6 கெஜ நீளம் கடைக் கோட்டிலும் அதிலிருந்து ஆடுகளத்தினுள் செங்குத் தாக 6 கெச நீளம் குறிக்கப்படும் கோடுகளுக்கிடையே ஏற்படும் இட அளவைத் தான் இலக்குப் பரப்பு என்கிறார்கள். அதாவது 20 கெச நீளமும் 6 கெச அகலமும் கொண்ட பரப்பளவு இது.

இந்தப் பரப்பளவினால் என்ன பயன் என்றால், இது குறியுதை (Goal-Kick) எடுக்க வேண்டிய எல்லையை கட்டுப்படுத்துகின்றது.

இரண்டாவதாக, பந்துடன் இருக்கும் இலக்குக்காவலன், மெதுவாக இடிக்கப்படலாம். ஆனால், பந்துடன் இல்லாத வரை இலக்குக் காவலனுக்கு எல்லா விதப் பாதுகாப்பும், விதிகளின் துணையும் எப்பொழுதும் உண்டு,

14. குறியுதை(Goal Kick) தாக்கும் குழுவினர் உதைத்தாடிய பந்தானது, இலக்கிற்குள் செல்லாமல், முழுதும் உருண்டு, கடைக்கோட்டிற்கு வெளியே சென்று விட்டால், மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்க தடுக்கும் குழுவில் உள்ள ஒருவர், பந்தை இலக்குப் பரப்பில் வைத்து உதைத்து ஆடுகளத்திற்குள்ளே அனுப்பும் நிலையைத்தான் குறியுதை என்கிறோம் .

கடைக்கோட்டில் எந்தப் பக்கமாகப் பந்து வெளியே சென்றதோ, அந்தப் பக்கமாக, இலக்குப் பரப்பின் கோட்டில் அல்லது பரப்பில் வைத்து உதைக்க வேண்டிய உதையாகும்.

குறியுதையால் நேரே இலக்கிற்குள் பந்தை செலுத்தி வெற்றி எண் (Goal) பெற முடியாது.

15. கடைக் கோடுகள் (Goal Lines) ஆடுகளத்தின் கடைசி எல்லையைக் குறிக்கின்ற கோடுகள். இந்தக் கோடுகளின் மையத்தில் தான் இலக்குகள் குறிக்கப்பட்டிருக்கின்றன.

ஆடுகள எல்லையைக் குறிக்கப் பயன்படுவதுடன், மற்றொரு முக்கியமான பணிக்கும் இக்கோடுகள் உதவுகின்றன.

இந்தக் கடைக் கோடுகளைக் கடந்து பந்து வெளியே செல்ல தாக்கும் குழுவினர்கள் காரணமாக இருந்தால் தடுக்கும் குழுவினர் குறியுதை பெற்று ஆட்டத்தைத் தொடங்கு வார்கள். பந்து வெளியே செல்ல தடுக்கும் குழுவினர்கள் காரணமாக இருந்தால், தாக்கும் குழுவினர் முனை உதை வாய்ப்புக்கிடைக்க மீண்டும் ஆட்டத்தைத் துவங்குவார்கள்.

16. விழுந்தெழும் பந்தை உதைத்தல் (Half Volley)

பிறர் ஆடிய பந்தானது கீழே தரையில் விழுந்து, மேலே கிளம்புகின்ற பொழுது, உடனே உதைத்தாடும் தன்மையால் தான் இப்பெயர் பெற்றிருக்கிறது.

17. நடுக்கோடு அல்லது பாதி வழிக்கோடு (Halfway Line)

இந்த கோடு. கால்பந்தாட்ட ஆடுகளத்தை இரு சரிபாதியாகப் பிரிக்கின்றது.

இதன் மைய இடத்தில் தான் மையவட்டம் போடப்பட்டிருக்கிறது. இந்த மையப்பகுதியிலிருந்து தான் ஆரம்ப நிலை உதை (Kick off) எடுக்கப்படுகிறது.

இந்தக் கோடு இரு பகுதியாக ஆடுகளத்தைப் பிரிப்பதால், இரண்டு குழுக்களுக்கும் உள்ள ஆடுகளப் பகுதியானது பிரித்துத் தரப்படுகின்றது. அவரவர் பகுதியில் அவரவர் நிற்கும் வரை யாரும் அயலிடம் (off-side) என்ற தவறுக்கு. ஆளாகாமல் காக்கப்படுகின்றார்கள்.

18. முரட்டுத்தனமான மோதல் (Illegal charging)

எதிராட்டக்காரரர் மீது முரட்டுத்தனமாக மோதி ஆடுதல்: அதாவது, கைகளைப் பயன்படுத்தித் தள்ளுதல், இரண்டு கால்களையும், தரைக்கு மேலாகத் தூக்கியவாறு எதிராளி மீது தாக்குதல்; அல்லது பந்திடம் ஒருவரும் இல்லாத போது அவர் மீது மோதுதல் அல்லது அபாயம் நேர்வது போல் ஆடுதல். **19. ஆரம்ப நிலை உதை (Kick- off)**

எதிரெதிர்க் குழுவைச் சேர்ந்த ஆட்டக்காரரர்கள் தங்களுடைய பகுதியிலே, தங்களுக்குரிய ஆடும் இடங்களிலே (Position) நின்று கொண்டிருக்க, பந்தை உதைக்கும் வாய்ப்பு பெற்றக் குழுவில் உள்ள இருவர், மைய வட்டத்தில் வைக்கப்பட்டிருக்கும் பந்தின் அருகில் நிற்க, நடுவரின் விசில் ஒலி சைகைக்குப் பிறகு, அந்தப் பந்தை உதைத்தாடும் முறைக்குத்தான் ஆரம்ப நிலை உதை என்று பெயர்.

ஆட்டத்தின் தொடக்கத்திலும்; ஒவ்வொரு முறையும் விதியின்படி பந்து இலக்கினுள் உதைக்கப்பட்டு வெற்றி எண்ணாக (Goal) மாறிய பின்னும்; முதல் பகுதி நேரம் முடிந்த பிறகு இடைவேளைக்குப் பிறகு ஆரம்பமாகும். இரண்டாவது பகுதியின் தொடக்கத்திலும்; சந்தர்ப்பம் சூழ்நிலை காரணமாக ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டு, மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடங்கவும், இந்த ஆரம்ப நிலை உதை பயன்படுகிறது.

20. மறைமுகத் தனியுதை (Indirect Free-kick)

எதிராட்டக்காரர்கள் இழைக்கின்ற தவறுகளுக்கு எதிராக, தவறுக்குள்ளான குழுவினருக்கு நடுவரால் வழங்கப் படுவது மறைமுகத் தனியுதை என்னும் வாய்ப்பாகும்.

இவ்வாறு உதைக்கின்ற மறைமுகத் தனி உதை என்னும் வாய்ப்பினால், பந்தை நேரே இலக்கினுள் செலுத்தி வெற்றி எண் Goal பெற முடியாது. ஆனால், பந்து இலக்கினுள் நுழையுமுன்னர் வேறொரு ஆட்டக்காரர் அப்பந்தைக் காலால் தொட்டோ அல்லது விளையாடியோ இருக்க வேண்டும்.

21. ஆரம்ப நிலை உதை (Kick- off)

எதிரெதிர்க் குழுவைச் சேர்ந்த ஆட்டக்காரர்கள் தங்களுடைய பகுதியிலே, தங்களுக்குரிய ஆடும் இடங்களிலே (Position) நின்று கொண்டிருக்க, பந்தை உதைக்கும் வாய்ப்பு பெற்றக் குழுவில் உள்ள இருவர், மைய வட்டத்தில் வைக்கப்பட்டிருக்கும் பந்தின் அருகில் நிற்க, நடுவரின் விசில் ஒலி சைகைக்குப் பிறகு, அந்தப் பந்தை உதைத்தாடும் முறைக்குத் தான் ஆரம்ப நிலை உதை என்று பெயர்.

ஆட்டத்தின் தொடக்கத்திலும்; ஒவ்வொரு முறையும் விதியின்படி பந்து இலக்கினுள் உதைக்கப்பட்டு வெற்றி எண்ணாக (Goal) மாறிய பின்னும்; முதல் பகுதி நேரம் முடிந்த பிறகு இடைவேளைக்குப் பிறகு ஆரம்பமாகும். இரண்டாவது பகுதியின் தொடக்கத்திலும்; சந்தர்ப்பம் சூழ்நிலை காரணமாக ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டு, மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடங்கவும், இந்த ஆரம்ப நிலை உதை பயன்படுகிறது.

22. எல்லைக் கோட்டு நடுவர்கள் அல்லது துணை நடுவர்கள் (Linesmen)

விளையாடும் நேரத்தில் ஆடுகளத்தின் எல்லைக் கோடு களைக் குறித்துக் காட்டுகின்ற பக்கக்கோடுகள். கடைக்கோடுகள் இவற்றினைக் கடந்து பந்து வெளியே சென்றதை, கொடி அசைத்து நடுவருக்குக் காட்டுகின்ற பணியைச் செய்யும் அதிகாரிகள் எல்லைக் கோட்டு நடுவர்கள் அல்லது துணை நடுவர்கள் என்று அழைக்கப்படுகின்றார்கள். ஒருபோட்டிக்கு இவ்வாறு பணியாற்ற இரண்டு துணை நடுவர்கள் இருப்பார்

இவர்கள் இருவகையாக அழைக்கப்படுவார்கள். பதிவு பெற்ற நடுவர்கள் (Neutral Linesmen). பதிவு பெறாத நடுவர்கள் (Club Linesmen). பதிவு பெற்ற நடுவர்கள் துணை நடுவர்களாக மாறி, எல்லைக் கோட்டு நடுவர்களாகப் பணியாற்றுவார்கள். 'அயலிடம்' மற்றும் ஆட்டக்காரர்களின் முரட்டுத்தனம் போன்ற

செயல்களையும் கண்டு அவ்வப்போது நடுவருக்கு. அறிவிப்பார்கள்.

பதிவு பெறாத நடுவர்கள் பந்து எல்லைக்கோட்டைக் கடந்ததா இல்லையா என்பதை மட்டுமே அறிவிப்பார்கள்

23. அயலிடம் (Off-side)

தனது குழுவினர் பந்தை விளையாடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுது எதிர்க்குழு இலக்குக்கு அருகில் ஒரு ஆட்டக்காரர் பந்துக்கு முன்னதாக, போய் நின்று கொண்டிருந்தால் அவர் அயலிடத்தில் உள்ளவராகக் கருதப்படுவார்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தான் பந்தைப் பெறுகிற பொழுது எங்கு நின்று கொண்டிருந்தார் என்பதைவிட, எந்த சமயத்தில் அவர் எங்கு நின்று கொண்டு தனது குழுவினரிடம் இருந்து பந்தைப் பெற்றார் என்பதைக் கண்டறிந்தே அவர் அயலிடத்தில் இருந்ததாக அறிவிக்கப்படும்.

அயலிடத்தில் ஒரு ஆட்டக்காரர் நிற்கவில்லை என்பதாக கீழ்க்காணும் விதிகளின்படி அறிந்து கொள்ளலாம்.

1. தன்னுடைய சொந்தப் பகுதியில் நிற்கும் பொழுது.

2. தான் நிற்கும் இடத்திற்கு முன்னதாக எதிர்க்குழுவைச் சேர்ந்த யாராவது இருவர் இலக்குக்கு அருகாமையில் நின்று கொண்டிருக்கும் பொழுது.

3. தான் அயலிடத்தில் நின்று கொண்டிருக்கும் பொழுது, எதிர்க்குழுவினரின் மேல் பந்து பட்டுத் தன்னிடத் தில் வந்தாலும், தன்னால் பந்து கடைசியாக ஆடப்படும் பொழுதும் அவர் 'அயலிடம்' ஆவதில்லை.

4. குறியுதை, முனையுதை, உள்ளெறிதல், நடுவரால் பந்தை தூக்கிப் போடப்படுதல் போன்ற சூழ்நிலைகளில் அவர் தானே பந்தை எடுத்தாடும் போது அவர் அயலிடம் ஆவதில்லை.

தண்டனை : ஒருவர் அயலிடத்தில் நின்றதாக நடுவரால் தீர்மானிக்கப்பட்டால், அதற்குத் தண்டனையாக எதிர்க் குழுவினர் மறைமுகத் தனி உதை உதைக்கும் வாய்ப்பினைப் பெறுமாறு நடுவர் ஆணையிடுவார். தவறு நடந்த இடத்தில் பந்தை வைத்து எதிர்க்குழுவில் உள்ள ஒருவர் உதைக்க, ஆட்டம் தொடரும்.

24. தடை விதி (Obstruction Rule)

ஆட்ட நேரத்தில், பந்தைத் தானும் விளையாடாமல், எதிராட்டக்காரரையும் ஆட விடாமல் தடுத்துக் கொண்டிருப் பதையே தடை செய்வது என்கிறார்கள். அதாவது பந்துக்கும் எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரருக்கும் இடையில் ஓடுதல். அல்லது எதிராளி இயக்கத்தை உடம்பால் குறுக்கிட்டுத் தடை செய்தல். இதற்குத் தண்டனையாக மறைமுகத் தனியுதை வாய்ப்பு எதிர்க்குழுவினருக்கு வழங்கப்படும்.

25. ஒறுநிலைப் பரப்பு (Penalty Area)

ஒவ்வொரு இலக்குக் கம்பத்தில் இருந்தும் கடைக்கோட்டில் 18 கெஜ தூரம் தள்ளி நேராகக் கோடு இழுத்துப் பின், செங்குத்தாக ஆடுகளத்தினுள் 18 கெஜ தூர நீளம் உள்ள கோடு ஒன்றைக் குறிக்க வேண்டும் . இவ்வாறு இருபுற மும் குறிக்கப்பட்ட இருகோடுகளின் முனைகளையும் ஆடுகளத்தினுள்ளே, கடைக் கோட்டுக்கு இணையாக இணைக்கப்பட வேண்டும். இதற்கு இடையில் ஏற்படுகின்ற பரப்பே ஒறுநிலைப் பரப்பாகும்.

பரப்பின் பயன்கள் :

1 . ஒன்பது குற்றங்களில் ஏதாவது ஒன்றைத் தடுக்கும் குழுவினர் இப்பகுதியில் செய்தால் ஒறுநிலை உதை (Penalty Kick) எனும் தண்டனையைப் பெறுவர்.

2. கைகளினால் பந்தைப் பிடிக்கலாம் என்று இலக்குக் காவலனுக்காக ஒரு விதி, அப் பரப்பில் மட்டுமே இருக்கிறது.

3. ஒறுநிலை உதை எடுக்கப்படும் பொழுது, தடுக்கின்ற இலக்குக் காவலன், உதைக்கின்ற ஆட்டக்காரர் ஆகிய இருவரைத் தவிர, மற்ற எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் இப்பரப்பிற்கு வெளியிலே தான் நிற்க வேண்டும். -

4. குறியுதை (Goal Kick) எடுக்கப்படும் பொழுது, தடுக்கும் குழுவினரைத் தவிர, மற்ற தாக்கும் குழு ஆட்டக் காரர்கள் அனைவரும் இப்பரப்பிற்கு வெளியே தான் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

26. ஒறுநிலை வளைவு (Penalty Arc)

ஒறுநிலை வளைவு என்பது ஒறுநிலைப் புள்ளியில் இருந்து 10 கெஜ ஆரத்தில் வரையப்பட்ட கால் வட்டப் பகுதியாகும். இது

ஆடுகளத்தினுள்ளே ஒறுநிலைப்பரப்பிற்கு வெளியே இருக்கும் பகுதியாகும்.

இது ஒது நிலைப்பரப்பின் ஒரு பகுதி அல்ல என்றாலும் ஒறு நிலை உதை எடுக்கப்படுகின்ற நேரத்தில் ஒறுநிலைப் புள் வரியிலிருந்து 10 கெஜ துரத்திற்கு அப்பால் எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும் என்ற எல்லையை சுட்டிக் காட்டவே இந்த வளைவுப் பகுதி பயன்படுகிறது.

27. ஒறுநிலை உதை (Penalty Kick)

தடுக்கும் குழுவினரில் யாரேனும் ஒருவர் தங்களது ஒறுநிலைப் பரப்பிற்குள்ளே வேண்டுமென்றே தடுக்கப்பட்ட ஒன்பது குற்றங்களில் ஏதாவது ஒன்றைச் செய்தால், அதற்குத் தண்டனையாக, எதிர்க் கழுவினருக்கும் 'ஒறுநிலை உதை' வாய்ப்பு வழங்கப்படும். ஆட்டநேரத்தில் அந்த நேரத்தில் பந்து எந்த நிலையில் இருந்தது என்பதைப் பற்றி கவலைப்படாமல், நடுவர் ஒறுநிலை உதை எடுக்கின்ற தண்டனையை அளிப்பார்.

ஒறுநிலை உதை எடுக்கப்படும் முறை

1. ஒறுநிலைப் புள்ளியில் பந்தை வைத்துத் தான் ஒறுநிலை உதை எடுக்கப்பட வேண்டும்.

2. அப்பொழுது, பந்தை உதைக்கும் எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர், அதைத் தடுக்க இருக்கின்ற தடுக்கும் குழு இலக்குக் காவலர் இவர்கள் இருவரைத் தவிர, மற்ற எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் ஒறுநிலைப் பரப்பிற்கு வெளியே அதாவது, 10 கெச தூரத்திற்கு அப்பால் போய் நிற்க வேண்டும்.

3. பந்து எத்தப்படுகின்ற நேரம் வரை, இலக்குக் கம்பங்களுக்கு இடையே கடைக் கோட்டின் மேல் நின்று கொண்டிருக்கும் இலக்குக் காவலன், தன்னுடைய கால்களை அசைக்காமல் நிற்க வேண்டும் ,

4. பந்தை உதைக்கும் ஆட்டக்காரர் முன்புறம் நோக்கியே பந்தை உதைக்க வேண்டும். 5. ஒறுநிலை உதையால் பந்தை நேராக இலக்கினுள் உதைத்து வெற்றி எண் (Goal) பெறலாம்.

23. ஒறுநிலைப் புள்ளி (Penalty Kick-Mark)

ஒரு இலக்கினைக் குறிக்கும் இரண்டு இலக்குக் கம்பங்களுக்கு இடைப்பட்ட கடைக்கோட்டின் மையத்திலிருந்து 12 கெச

தூரத்தில் ஆடுகளத்தின் உள்ளே அதாவது ஒறுநிலைப் பரப்பிற்குள்ளே ஒரு புள்ளியைக் (இடத்தைக்) குறிக்க வேண்டும். அந்த இடமே ஒறுநிலைப் புள்ளி எனப்படும்.

இந்தப் புள்ளியில் பந்தை வைத்துத்தான் ஒறுநிலை உதை எடுக்கப்பட வேண்டும்.

29 ஆடும் கால அளவு (Period)

ஒவ்வொரு ஆடும் கால அளவாக ஒரு பருவம் 45 நிமிடங்கள் என்று ஒரு போட்டி ஆட்டத்திற்கு இரண்டு பருவங்கள் உண்டு. அதாவது ஒரு ஆட்டத்தின் மொத்த ஆட்டத்தின் மொத்த ஆடும் நேரம் 90 நிமிடங்களாகும்.

இரண்டு பருவங்களுக்கு இடையில் உள்ள இடைவேளை நேரம் 5 நிமிடங்களாகும்.

90 நிமிடங்களுக்குக் குறைவான நேரம் ஆடவேண்டும் என்றால், இரு குழுக்களும் மனம் ஒத்துப் போனால், தேவையான அளவு குறைத்துக் கொள்ளலாம். அந்தக் கால அளவை இரண்டு சம பருவங்களாகப் பிரித்துக் கொண்டு ஆட வேண்டும்.

30. நிலை உதை (Place Kick)

ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன், இரண்டு குழுவினரும் தங்கள் தங்களது பகுதிகளில் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். நாணயம் சுண்டுவதின்மூலம் வெற்றி பெற்று, ஆடுகளப் பகுதியா அல்லது நிலை உதையா என்று தேர்ந்தெடுத்து, நிலை உதை உதைத்து ஆட்டத்தைத் தொடங்க இருக்கும் குழுவினரில் இருவர், ஆடுகள மையத்தில், வைத்திருக்கும் பந்தை ஆடிடவர வேண்டும்.

மற்ற எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர்களை அனைவரும் பந்தில் இருந்து 10 கெச தூரத்திற்கு அப்பாலே நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

நடுவரின் விசில் ஒலிக்குப்பிறகு நிலைப் பந்தாக வைக்கப் பட்டிருக்கும் பந்தை, ஒரு ஆட்டக்காரர் எதிராளியின் பகுதிக்குள் செல்லுமாறு பந்தை உதைக்க ஆட்டம் தொடங்கு கிறது. இதற்குத்தான் ஆரம்ப நிலை உதை என்று பெயர்.

ஆரம்ப நிலை உதை மூலம் உதைக்கப்படும் பந்து அதன் சுற்றளவு முழுவதையும் ஒரு முறை உருண்டு கடந்தால் தான் ஆட்டம் ஆரம்பமானது என்று கருதப்படும்.

மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் பந்தை ஆடுவதற்கு முன்பாக, முதலில் நிலை உதையைத் தொடங்கிய ஆட்டக்காரரே இரண்டாவது முறையாகத் தானே ஆடக்கூடாது.

31. ஆடுகளம்(Play Field)

ஆடுகளத்தின் அமைப்பு நீண்ட சதுர வடிவம் ஆகும். பொதுவாக அதன் நீளம் 130 கெசத்திற்கு மேற்படாமலும், 100 கெசத்திற்குக் குறையாமலும்; அதன் அகலம் 100 கெசத்திற்கு மேற்படாமலும் 50 கெசத்திற்குக் குறையாமலும் இருக்க வேண்டும்.

அகில உலகப் போட்டிகளில் பயன்படுத்தப்படுகின்ற ஆடுகளத்தின் அளவு நீளம் : 120 கெசத்திற்கு மிகாமலும் 110 கெசத்திற்குக் குறையாமலும்; அகலம் 80 கெசத்திற்கு மிகாமலும் 70 கெசத்திற்குக் குறையாமலும் இருக்க வேண்டும்.

ஆனால் அகில உலகப் போட்டிகளின் அளவு என்று ஆடுகளம் அமைக்கப்படுவது அதிக அளவு என்றால் 110 மீ x 75 மீ; குறைந்த அளவு என்றால் 100 மீ x 84 மீ.

32. ஆட்டக்காரர்கள் (Players)

ஒரு குழுவில் 11 ஆட்டக்காரர்கள் இடம் பெறுவர். அவர்களில் ஒருவர் இலக்குக் காவலராக ஆடுவார்.

நட்புப் போட்டியில் ஆடுகின்ற ஒவ்வொரு குழுவிலும் 2 மாற்றாட்டக்காரர்கள் (Substitutes) உண்டு.

ஆட்ட நேரத்திற்கு முன் நடுவரிடம் 5 பேர்களுக்குக் குறையாமல் மாற்றாட்டக்காரர்களின் பெயர்களைக் கொடுத்து விட வேண்டும். அவர்களில் இருவர் மாற்றாட்டக்காரர்களாக ஆடுவார்கள்.

33. நடுவர் பந்தை ஆட்டத்தில் இடுதல் (Referee Drop The Ball)

கடைக்கோட்டையோ அல்லது பக்கக் கோட்டையோ கடந்து ஆடுகளத்திற்கு வெளியே போன பந்தை யார் கடைசியாக விளையடினார் என்று அறிய முடியாது போகிற நேரத்தில், ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்க, எதிரெதிர்க்குழுவைச் சேர்ந்த இருவருக்கிடையே, பந்து கடந்து சென்ற இடத்திலிருந்து, பந்தைச் சற்று மேலாகத் தூக்கிப் போட்டு தரையில் படச் செய்து, அவர்களை ஆட வைக்கின்ற செயலுக்குத்தான் நடுவர் பந்தை ஆட்டத்திலிடுதல் என்று கூறப்படுகிறது. **34. ஆட்டக் காலணி** (Shoe)

ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் விதிகளுக்குட்பட்ட காலணி களையே அணிந்து ஆட வேண்டும் பிற ஆட்டக்காரர்களுக்கு அபாயம் விளைவிக்கின்ற எந்தப் பொருளையும் ஒரு ஆட்டக் காரர் அணிந்து கொள்ளக் கூடாது.

காலணியின் அடித்தட்டும் குமிழ்களும் தோலினால் அல்லது மென்மையான ரப்பரால் ஆக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். காலணியின் முன்பகுதி பின் பகுதியில் உள்ள குமிழ்கள் அல்லது அடித்தட்டுகள் எல்லால் ¾ அங்குல உயரத்திற்கு மேல் உயர்ந்திருக்கக் கூடாது.

35.உள்ளெறிதல் (Throw-in)

தரைமேல் உருண்டோ அல்லது தரைக்கு மேலாகவோ ஆடுகளத்தின் பக்கக் கோட்டைக் கடந்து, பந்தின் முழுப் பாகமும் கடந்து சென்றால், கடைசியாகப் பந்தைத் தொட்டு விளையாடிய குழுவினரின் எதிராட்டக்காரர்களுக்குப் பந்தை உள்ளே எறிந்து ஆட்டத்தைத் தெடங்குகின்ற வாய்ப்பை நடுவர் வழங்குவார்.

பக்கக் கோட்டைக் கடந்து பந்து சென்ற இடத்திலிருந்து பந்தை உள்ளே எறிவதற்குத் தான் உள்ளெறிதல் என்று பெயர்.

பந்தை உள்ளெறியும் சமயத்தில், ஆடுகளத்தை நோக்கியிருந்தபடி தான் எறிய வேண்டும். பந்தை எறியும் பொழுது இரு கைகளையும் உபயோகித்து, தலைக்கு மேலாக வைத்தே எறிய வேண்டும். பந்தை உள்ளே எறிந்தவர் பிறர் ஆடும் முன், தானே இரண்டாவது முறையாக விளையாடக் கூடாது.

உள்ளெறிதலால் பந்தை நேராக இலக்கினுள் எறிந்து வெற்றி எண் பெற முடியாது.

36. பக்கக் கோடு(Touch line)

ஆடுகளத்தின் பக்க வாட்டில் உள்ள நீண்ட எல்லைக் கோட்டுக்கு பக்கக்கோடு என்று பெயர்.

–

2.கூடைப் பந்தாட்டம்
(BASKET BALL)

–

1. தரைக்கு மேலாகப் பந்தாடல் (Air Dribble)

தரைக்கும் கைக்குமாக பந்தைத் தட்டி பந்துடன் ஓடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுதே, மேலாகப் பந்தை எறிந்து, அது

தரையினைத் தொடுவதற்கு முன், பத்தைப் பிடித்து விளையாடும் முறை.

2. ஆட்டத்தில் உள்ள பந்து (Alive Ball)

ஆட்ட நேரத்தில் ஆட்டக்காரர்களால், ஆடுகளத்திற்குள்ளேயே ஆடப்படும் பந்து. அதாவது நடுவரின் விசில் ஒலிக்குப் பிறகு அவரது கையிலிருந்து வழங்கப்படும் பந்து, ஆட்டத்தில் உள்ள பந்து என்று கருதப்படும்.

3.பின் பலகை (Back Board)

பத்தடி உயரத்தில் பொருத்தப்பட்டிருக்கும் இலக்கான இரும்பு வளையத்தைத் தாங்கிக் கொண்டிருக்கும் பின்புறத் தளமான பகுதி இது. இரும்பால் அல்லது பலகையால் அல்லது கண்ணாடி இழையால் அல்லது மற்றும் ஏதாவது ஒரு தரமான பொருளால் உருவாக்கப்பட்ட தட்டையான உறுதியான பகுதியாகும்.

4.**பின் ஆடுகளம் (Back Court)**

ஒரு குழுவானது தாங்கள் காத்து நிற்கின்ற வளையம் உள்ள ஆடுகளத்தின் ஒரு பகுதியாகும். அதாவது ஆடுகளத்தை இரண்டாகப் பிரிக்கும் நடுக்கோட்டிலிருந்து தங்கள் வளையம் உள்ள கடைக்கோடு வரையில் உள்ள இடைப்பட்ட பகுதியே பின் ஆடுகளப் பகுதியாகும்.

5.**கூடைப்பந்து (Basket Ball)**

உருண்டை வடிவமான தோலாலான உறையினால் உள்ளே காற்று நிரப்பப்பட்ட காற்றுப் பையுடன், 600 கிராம் முதல் 650 க்கு மிகாத எடையுடன், 75 செ.மீட்டர் முதல் 78 செ.மீட்டர் மிகாத சுற்றளவு உள்ளது கூடைப் பந்தாகும்.

6.**இலக்கு வளையம் (Basket Ring)**

தரையிலிருந்து 10 அடி உயரத்தில் பின்புறப் பலகையில் பொருத்தப்பட்டிருக்கும் இரும்பு வளையம் . இந்த வளையத் தின் விட்டம் 18 அங்குலம் வளையத்தின் கனம் 20 செ.மீ.

7.**தடுத்தல் (Blocking)**

பந்துடன் முன்னேறி வரும் எதிராட்டக்காரரைத் தவிர, பந்தில்லாமல் வருபவரை அவர் வழியில் நின்று முன்னேற விடாது தடுத்தல் ஆடுகளத்தினுள் எங்கே நின்று கொண் டிருந்தாலும், எதிராளியின் இயக்கத்தைத் தடுத்திட நேரும்

பொழுது உடலின் மேல் படுதல் அல்லது இடிக்கும் நிலை ஏற்பட்டு விடுதல் ஆகும்.

அதற்குத் தண்டனை சாதாரண தவறு என்றால் 2 தனி எறிகள் அல்லது குறிப்பிட்ட அந்த நேரத்திற்கு ஏற்றாற்போல, தவறுக்குள்ளானவர் எறியும் வாய்ப்பினைப் பெறுவார்.

8.குழுத் தலைவன் (Captain)

குழுவில் உள்ள ஒரு ஆட்டக்காரரர்; சில நேரங்களில் ஆட்டக்காரர்களால் தலைவராகத் தேர்ந்தெடுக்கப்படுவர். சில சமயங்களில் நியமிக்கப்படுபவர்.

தனது குழுவின் சார்பாக ஆட்ட அதிகாரிகளிடம் பேசும் உரிமை பெற்றவர். தனது குழுவின் வெற்றிக்காக அவ்வப் போது முடிவெடுக்கும் வல்லமை உடையவர்.

9. மைய ஆட்டக்காரர் (Centre)

ஆடுகளத்தில் இருந்து ஆடுகின்ற 5 ஆட்டக்காரர்களில் ஒருவர் எல்லா இடங்களுக்கும் சென்று ஆடக்கூடிய வல்லமை உடையவர். குறிப்பாக மற்றவர்களைவிட உயரமானவர்.

பந்துக்காகத் தாவும் நிகழ்ச்சியின்பொழுதெல்லாம், பங்கு பெறும் வாய்ப்புள்ளவர். அதிலும் ஆட்டம் ஆரம்பமாகும் பொழுதும், இரண்டாவது பருவம் தொடங்குவதற்காக எறியப் படும் பந்துக்காகத் தாவும்போதும் இவர் பங்கு பெறுகிறார்.

10. மைய வட்டம் (Centre Circle)

ஆடுகளத்தை இரண்டாகப் பிரிக்கும் நடுக்கோட்டின் மையப் பகுதியில் 1.80 மீட்டர் ஆரமுள்ளதாகப் போட்டிருக்கும் வட்டம்தான் மைய வட்டம் ஆகும்.

ஆட்டத் தொடக்கத்திலும், இடைவேளைக்குப் பிறகு, தொடங்கும் இரண்டாவது பருவத்திலும் பந்துக்காகத் தாவும் நிகழ்ச்சி, இந்த மைய வட்டத்திலிருந்துதான் தொடங்குகிறது.

11.மையத்தாண்டல் (Centre Jump)

மைய வட்டத்திலிருந்து இரண்டு குழுவிலுமுள்ள மைய ஆட்டக்காரர்கள் இருவரும் பங்கு பெறுவது பந்துக்காகத் தாவும் நிகழ்ச்சியாகும்.

ஆட்ட ஆரம்பத்தின்போதும் இடைவேளைக்குப் பிறகு இரண்டாவது பருவத் தொடக்கத்தின் போதும்; தனி எறி நிகழ்ந்திட, அந்த கடைசி எறியின் போது ஏற்படுகிற இரட்டைத் தவறின் போதும் இரண்டு குழுவும் சமமாகத் தவறிழைக்கும் போதும் பந்துக்காகத் தாவல் (Jump Ball) நடைபெறுகிறது.

இரண்டு மைய ஆட்டக்காரரும் மைய வட்டத்தினுள் விதியின்படி நிற்க, அவர்களுக்குக் கைக் கெட்டாதவாறு, நடுவர் பந்தை உயரே தூக்கி எறியவும், அதை இருவரும் தங்கள் குழுவினர் பக்கம் தட்டி விடவும் முயல்வதுமாகும்.

12.ஓய்வு நேரம் (Charged Time-Out)

ஓய்வு வேண்டி ஆட்டத்தின் போது நடுவரிடம் குழுத் தலைவரால் கேட்கப்படுகின்ற விண்ணப்பமாகும்.

ஓய்வு பெறுவதற்காகவும் அல்லது ஆட்டக்காரர் யாராவது காயம்பட்ட நேரத்திலும் அல்லது தவறுக்காளான ஆட்டக்காரர் ஒருவர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படும் பொழுதும் பயன்படுத்தப்படுகின்ற நேரமே இந்த ஓய்வு நேர மாகும்.

ஒரு குழு இப்படிக் கேட்கின்ற ஓய்வு நேரத்தை அந்தக் குழுவின் பதிவேட்டுப் பகுதியில் குறிக்கப்படுவதால், இப்படி அழைக்கப்படுகிறது.

ஒரு பருவத்திற்கு 2 முறை ஓய்வு நேரம் ஒரு குழு கேட்கலாம். ஓய்வு நேரத்திற்குரிய நேரம் 30 நொடிகளாகும்.

13. மோதுதல் (Charging)

தேவையில்லாமல் அல்லது முரட்டுத்தனமாக எதிராட்டக்காரரை இடித்தல் அல்லது மோதுதல். இது தனியார் தவறு (Personal Foul) என்று கூறப்படும்

14. பயிற்சியாளர் (Coach)

ஒரு குழுவில் உள்ள ஆட்டக்காரர்களுக்கு ஆட்டத்திறன் களையும், ஆடும் தந்திர முறைகளையும் சிறப்பாகக் கற்பிக்கும் வல்லுநர் பயிற்சியாளர் என்று அழைக்கப்படுகிறார்.

15. அருகிலிருந்து குறியுடன் எறிதல் (Crip Shot)

இலக்குக்கு அருகில் நின்று, உயரே தாவி, பிறரது இடையூறு எதுவுமின்றி ஒரு கையால் குறியோடு வளையத்திற்குள் பந்தைப் போடுதல் (எறிதல்).

16.நிலைப் பந்து (Dead Ball)

ஏதாவது ஒரு காரணத்திற்காக, ஆடுகளத்தை விட்டு பந்து வெளியே சென்று கிடப்பதை (விடுவதை) நிலைப் பந்து என்று அழைக்கின்றனர்.

பந்து ஆடுகள எல்லைக்கு வெளியே போய், நிலைப்பந்து ஆகிவிட்டாலும், அதனால் போட்டி ஆட்டமானது பாதிக்கப் படுவதில்லை.கூடைப் பந்தாட்டத்தில், நடுவரின் விசில் ஒலி கேட்டதும், ஆடப்படும் பந்து நிலைப் பந்தாகிறது. அதாவது, வளையத்திற்குள் பந்து விழுந்து வெளியேறி வெற்றி எண் பெறுகிற பொழுது: பிடி நிலைப் பந்து (Held ball) என அறிவிக்கப்படுகிற பொழுது, ''ஓய்வு நேரம்' என்கிற போது தவறு அல்லது விதிமீறல் நிகழும் போது: எல்லைக்கு வெளியே பந்து போகிறபோது; தனி நிலைத் தவறுக்காக தனி எறி நிகழும் போது, ஆட்டநேரம் முடிவடைகிறபோது; வளையத்திற்கு பக்கப் பகுதியில் பந்து தங்கிக் கொள்ளும் போது; இன்னும் பல சமயங்களில் பந்து நிலைப்பந்தாகி விடு கிறது.

17. தடுத்தாடும் குழு (Defense)

ஆட்ட நேரத்தில் பந்தைத் தன் வசம் வைத்திருக்காத குழு தடுத்தாடும் குழுவாக மாறி விளையாடுகிறது.

18. ஆட்டத்தைத் தொடங்க தாமதப்படுத்தல் (Delaying The Game)

தேவையில்லாமல், எந்தவிதக் காரணமும் இல்லாமல், ஆட்டம் தொடர்ந்து நடத்தப்படாமல் இருப்பதற்காக ஆட்டக்காரர் அல்லது பயிற்சியாளர் அல்லது மேலாளர் யாராவது ஒருவர் குறுக்கிட்டுக் காரியம் செய்தல்.அதற்கான தண்டனை ஆட்டத்துக்கு ஆட்டம் வேறு படும்

எல்லா ஆட்டங்களிலும், ஆட்டம் தொடர்ந்து நடத்தப் பட விதிமுறைகள் உண்டு அதிலும், இடைவேளை நேரம், ஓய்வு நேரம் என்பதற்கான நேரங்களும் ஒதுக்கப்பட்டிருக் கின்றன. குறிப்பிட்ட நேரத்திற்கு மேல் காலங்கடத்துவதைத் தான் காலம் கடத்துதல் அல்லது தாமதப்படுத்துதல் என்கிறார்கள்.

19. வெளியேற்றப்படும் ஆட்டக்காரர் (Disqualified Player)

ஒரு குறிப்பிட்ட போட்டி ஆட்டத்தில் பங்கு பெறக் கூடிய தகுதியை இழந்து விட்டார் என்று ஆடுவதற்கு அனுமதி மறுக்கப்பட்டு ஆட்டத்தைவிட்டு அந்த ஆட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார். கூடைப்பந்தாட்டத்தில், ஒரு ஆட்டக்காரர் 5 முறை தவறு இழைத்துவிட்டால் , ஆட்டத்திலிருந்தே வெளியேற்றப் படுகிறார். இதற்கும் மேலாக, பண்பற்ற செயல்களில் ஈடுபடு பவர் விரும்பத்தகாத முறையில் தவறிழைப்பவர் மற்றும் விதிக்குப் புறம்பாக ஆடுகளத்தில் நுழைபவர் எல்லாம் ஆட அனுமதி மறுக்கப்பட்டு வெளியேற்றப்படுகிறார்கள்.

20.நடுக்கோடு (Division Line)

கூடைப் பந்தாட்ட ஆடுகளத்தின் இரு பக்கக் கடைக் கோடுகளுக்கும் உரிய அதாவது இரு வணையங்களுக்கு உள்ள தூரத்திற்கு இடையிலே உள்ள நடுப்பகுதியில் குறிக்கப் பட்டிருக்கும் கோடுதான் நடுக்கோடு ஆகும்.இந்தக் கோடு ஆடுகளத்தை இருபகுதியாகவும் சமபகுதி யாகவும் பிரித்துக் காட்டுகிறது.

21. இரட்டைத் தவறு (Double Foul)

இரண்டு எதிராட்டக்காரர்கள் சேர்ந்தாற் போல் ஒருவர் மேல் ஒருவர் (விதியை மீறி). ஒரே சமயத்தில் தவறு: இழைத்துக் கொள்கின்ற நிலையையே இரட்டைத் தவறு என்கிறார்கள்.

22. பந்துடன் ஓடல் (Dribble)

பந்தைத் துள்ளவிட்டோ அல்லது எறிந்தோ அல்லது தட்டிக் கொண்டோ அல்லது உருட்டி விட்டோ, ஒரு ஆட்டக்காரர். அந்தப்பந்தை தரையில் பட வைத்து, மீண்டும் தன் கையில் படுமாறு, பிறர் வந்து பந்தைத் தொடுவதற்கு முன், ஆடுவதைத்தான் பந்துடன் ஓடல் என்கிறோம்.

மேற்கூறிய வண்ணம் ஒரு கையில் தான் பந்தை ஆட வேண்டும்.

பந்தை இருகைகளாலும் பிடிக்கின்ற போது அல்லது ஒரு கையில் அல்லது இருகைகளிலும் வந்து பந்து தங்க நேர்ந்தாலும் , பந்துடன் ஓடல் முடிவடைகிறது.

23. கடைக்கோடுகள் (End Lines)

ஆடுகளத்தின் அகலப் பகுதியைக் குறிக்கின்ற கோடாகும் ,ஆடுகளத்தின் நீளப்பகுதி 26 மீட்டர் தூரம் என்றால், அகலப்பகுதி 14 மீட்டர் தூரம் இருக்கும்; ஆடுகளத்தின் இரு புறமும் குறிக்கப் பட்டிருக்கும் கடைசி எல்லைக் கோட்டையே கடைக்கோடு என்கிறோம். இணையாக இருக்கும் இரண்டு கடைக் கோடுகளும், குறைந்தது 3 அடி தூரமாவது இடையூறு எதுவும் இல்லாமல் இருக்கும் பகுதியாக விளங்க வேண்டும்.

24. மிகை நேரப் பருவம்(Extra Period)

ஒவ்வொரு பருவமும் 20 நிமிடமாக, 10 நிமிடம் என 2 பருவங்கள் ஆடி முடித்த பிறகும் (மொத்த நேரம் 50 நிமிடங்கள்) வெற்றி தோல்வி யாருக்கு என்று அறிவிக்க முடியாத சூழ்நிலையில் அந்தச் சமநிலையை மாற்றி வெற்றி தோல்வி அறிய மீண்டும் ஆடுவதற்கு இரு குழுக்களுக்கும் தரப்படு கின்ற ஆட்ட நேரமே மிகை நேரம் என்று கூறப்படுகிறது.

மிகை நேரம், ஒரு பருவத்திற்கு 5 நிமிடமாகும். இது போல் எத்தனை மிகைநேரப் பருவமும் தரச் செய்து ஆட வைக்கலாம்.

25. விரைவாக எறிந்து வழங்கல் (Fast Break)

தடுத்தாடுகின்ற ஒரு குழுவினர், தங்கள் பகுதியில் பந்து வளையத்தினுள் எதிர்க்குழுவினரால் எறியப்படுகின்ற வாய்ப்பில், வளையத்துள் பந்து விழாத நேரத்தில் அதனைப் பிடித்து. தாங்கள் எறியப் போகும் வளையத்தின் பகுதிக்கு வேகமாகப் பந்தை எறிந்து தமது குழுவினர் ஒருவர் எளிதாக எதிர் இலக்கினுள் போடக் கூடிய சாதகமான சூழ்நிலையை உண்டு பண்ணுவதாகும்.

தனி எறி எடுக்கும் சமயத்தில் தோல்வியடைகிற போது அல்லது ஆட்ட நேரத்தில் இலக்கினுள் பந்து சென்று வெற்றி எண் பெறுகிற பொழுது, இவ்வாறு பந்தைப் பிடித்து வேகமாக எறிந்து வழங்குவதற்கே விரைவாக எறிந்து வழங்குதல் என்று கூறுகிறோம்.

26. களவெற்றி எண் (Field Goal)

விளையாடும் நேரத்தில், ஆட்டக்காரர்கள் குறிபார்த்து எறிகின்ற பந்து மேலே சென்று தாங்கள் எறியக்கூடிய

வளையத்தினுள் விழுந்து அதன் வழியே புகுந்து, வலையினுள் தங்கி, அதன் வழியாகக் கீழே வரும்போது பெறுகின்ற வெற்றி எண்கள் வெற்றி எண் என்று குறிக்கப்படுகிறது.

27. ஆட்டம் இழத்தல் (Forfeit)

நடுவரின் விசில் ஒலிக்குப் பிறகும், 'ஆடுங்கள்' என்ற பிறகும் ஆட மறுக்கின்ற ஒரு குழு, அல்லது விதி முறைகளுக் கடங்காமல் நடக்கின்ற குழு, அல்லது ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து ஆட மறுக்கின்ற குழு; அல்லது தொடர்ந்து முரட்டுத்தனமாக ஆடுகின்ற குழு; அல்லது தரக் குறைவாகப் பேசுகின்ற குழு

இவ்வாறு ஏதாவது ஒரு முறையில் மாறாக நடந்து கொள் கின்ற குழுவானது ஆடும் வாய்ப்பை இழப்பதுடன். எதிர்க்குழுவிற்கு அந்தப் போட்டியில் வெற்றி பெற்றதென்று அறிவிக்கப்படும் முறைக்கே ஆட்டம் இழத்தல் என்று. கூறப்படுகிறது.

28. தவறு (Foul)

வேண்டுமென்றே தெரிந்தோ அல்லது தெரியாமலோ விதியை மீறுவது 'தவறு' என்று அழைக்கப்படுகிறது.

அதற்கான தண்டனையாக ஒரு தனி எறி அல்லது இரண்டு தனி எறிகள் எறிய வேண்டும் என்பதாக எதிர்க்குழுவினருக்கு வாய்ப்பு அளிக்கப்படுகிறது.

29. தனி எறி(Free throw)

தனி எறிக் கோட்டின் பினனால் நின்று கொண்டு. எந்தவிதத் தடையுமின்றி, (பந்து தன் கைவசம் வந்த 5 நொடிகளுக்குள்) வளையத்தினுள் எறிந்து 1 வெற்றி எண்ணைப் பெற ஒரு ஆட்டக்காரர் பெறும் உரிமையே தனி எறி என்று அழைக்கப்படுகிறது.

30.**தனி எறி கோடு** (Free Throw line)

தனி.எறி எறிபவர் நின்று எறிகின்ற இடம்தான் இது.

ஆடுகளத்தின் இருபுறமும் இருக்கின்ற தனி எறிப் பரப்பில் இக்கோடு குறிக்கப்பட்டிருக்கிறது.

தனி எறிப் பரப்பில் உள்ள ஒவ்வொரு வட்டத்திலும் கடைக்கோட்டுக்கு இணையாக இக்கோடு இருப்பதோடல்லாமல்,

கடைக் கோட்டின் உட்புற விளிம்பிலிருந்து, தனி எறிக் கோட்டின் விளிம்புவரை 5.80 மீ. தூரம் இருக்க வேண்டும்.

தனி எறிக்கோட்டின் நீளம் 3.60 மீட்டர் ஆகும்.

31. **தனி எறிப் பரப்பு எல்லைக் கோடு** (Free Throw Lane) -

ஆடுகளத்தினுள் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் தனி எறிப் பரப்பின் கோடுகள், கடைக்கோட்டின் மையப் புள்ளியிலிருந்து 3 மீட்டர் நீளத்தில் இரு புறங்களிலிருந்தும் தொடங்குகின்றன.

தனி எறிக் கோட்டின் மையத்திலிருந்து 1.80 மீட்டர் நீளத்தில் இருபுறமும் நீண்டுள்ள இரு கோடுகளுடனே, முன்னே கூறப்பட்ட தனி எறிப் பரப்பின் கோடுகள் முடிவடைகின்றன.

ஒவ்வொரு தனி எறிப்பரப்பும் தனி எறிக் கோட்டிலுள்ள மையப்புள்ளியில் 1.80 மீட்டர் ஆரத்தால் ஆன அரை வட்டத்தால் ஆக்கப்படுகின்றன. அந்த அரைவட்டம் தனி எறிப்பரப்பிற்குள்ளே விட்டு விட்டுத் தொடங்கும் கோடுகளால் (Broken Lines) குறிக்கப்படுகிறது.

கடைக்கோடும் தனி எறிக் கோடுமான இந்த இரண்டு கோடுகளையும் இணைக்கின்ற மற்ற இரண்டு கோடுகளுக்கு இடையே எழும் பரப்பளவு தான் தனி எறிப் பரப்பு என்று அழைக்கப்படுகிறது (ஆடுகளம் படம் பார்த்துத் தெளிக)

32.முன்புற ஆடுகளம்(Front Court)

ஒரு குழுவின் முன்புற ஆடுகளம் என்பது எதிர்க் குழுவினர் காத்து நிற்கும் வளையம் உள்ள கடைக் கோட்டிலிருந்து, நடுக்கோட்டின் முன் விளிம்பு வரை உள்ள பரப்பே ஆகும் .

33. காப்பாளர் (Guard)

ஒரு குழுவில் உள்ள 5 ஆட்டக்காரர்களில் இரண்டு பேர் காப்பாளர்கள் என்று அழைக்கப்படுகின்றனர் அவர்களில் ஒருவர் இடப்புற காப்பாளர் மற்றொருவர் வலப்புற காப்பாளர்.

அவர்களின் பணியாவது, தாங்கள் காத்து நிற்கின்ற வளையத்தினுள் எதிர்க்குழுவினர் வந்து பந்தை (வளையத்திற்குள்) எறிந்து வெற்றி எண் பெறாமல் தடுத்தாடிக் காப்பது தான்.

34. ஆடும் நேரப் பருவம் (Hall)

ஒரு போட் டி ஆட்டமானது இரண்டு ஆடும் நேரப் பருவமாகப் பிரிக்கப்பட்டிருக்கிறது. ஆட்டத் தொடக்கத்திலிருந்து இடைவேளை நேரம் வரை உள்ளது முதல் பருவம். இதற்கு 20 நிமிடம்.

இடைவேளை முடிந்து தொடங்கி, ஆட்டம் முடியும்வரை உள்ளது இரண்டாம் பருவம், இதற்கு 20 நிமிடம் .

35. பிடி நிலைப் பந்து (Held Ball)

எதிரெதிர்க் குழுவைச் சேர்ந்த இருவர், ஒரு கையால் அல்லது இரு கைகளால் வலிமையாகப் பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டு இழுத்துத் தங்கள் வசமாக்க முயலுகின்ற நிலையே பிடி நிலைப் பந்து எனப்படுகிறது.

அல்லது, முக அருகாமையில் எதிராட்டக் காரர்களால் சுற்றிச் சூழப்பட்டிருக்கும் ஒரு ஆட்டக்காரர், யாருக்கும் பந்தை கொடுக்காமல் அல்லது வழங்காமல், தானே 5 வினாடிகளுக்கு மேல் வைத்திருப்பதையும் 'பிடி நிலைப் பந்து' என்று கூறப்படும்.

இதற்குப் பிறகு, பந்துக்காகத் தாவல் எனும் விதிமுறைப் படி மீண்டும் ஆட்டம் தொடரும்.

36. ஆள் மீது மோதுதல் அல்லது ஆளைப் பிடித்தல் (Holding)

ஒரு ஆட்டக்காரர் எதிராட்டக்காரருடன் மோதி உடல் தொடர்பு கொள்வதுடன். அவரது சுயேச்சையான முன்னேறும் முறைக்கும் பங்கம் விளைவிக்கும் செயலாகும்.

அதாவது, நிற்கக் கூடாத இடத்திலிருந்து கொண்டு, பந்தைத் தடுக்க அல்லது எடுக்கும் முயற்சியில் ஈடுபடுவதால் ஏற்படும் மோதலே ஆளைப்பிடித்தல் எனும் தவறினை கொடுக்கிறது. **37.இடைவேளை நேரம்**(Intermission)

ஆடுகின்ற முதல் பருவ முடிவு நேரத்திற்கும், தொடங்க இருக்கும் இரண்டாம் பருவத் தொடக்க நேரத்திற்கும் இடைப்பட்ட நேரமே இடைவேளை நேரமாகும்.

இவ்வாறு ஆடும் நேரங்களுக்கு இடையில் ஏற்படுகின்ற இடைவேளை நேரம் 10 நிமிடங்களாகும்.

38. பந்துக்குத் தாவுதல் (Jump Ball)

ஆட்ட அதிகாரி ஒருவரால், எதிரெதிரே நிற்கும் இரண்டு எதிராட்டக்காரர்களுக்கு இடையிலே நின்று, அவர்கள் கைகளுக்கு எட்டாத உயரத்தில் பந்தை எறிந்து ஆட்டத்தைத் தொடங்கும் முறைக்கே பந்துக்குத் தாவுதல் என்று கூறப்படுகிறது.

ஆட்டம் துவங்குகிற பொழுதும் இரண்டாவது பகுதியில் ஆட்டம் துவங்குகிற பொழுதும் மிகை நேரத்திற்குப் பிறகு ஆட்டத் தொடக்க நேரத்திலும் 'பிடி நிலைப் பந்து' ஏற்பட்டு அதன்பிறகு ஆட்டம் தொடங்குகிற பொழுதும், ஆட்ட நேரத்தில் சில சமயங்களில் ஆட்டம் நின்று மீண்டும் தொடங்கப்படுகிற நேரத்திலும் 'பந்துக்குத் தாவுதல்' நடைபெறுகிறது.

பந்துக்காகத் தாவும் நிகழ்ச்சியில் பங்கு பெறுகிற ஆட்டக் காரர்கள். இருவரில் ஒருவர் பந்தைத் தொடுவதற்குள் மற்றவர் அந்த வட்டத்தை விட்டு வெளியே வரக்கூடாது.

ஒருமுறை பந்தைத் தொட்டுவிட்ட ஒருவர், இரண்டாவது முறையும் தொடர்ந்து தானே ஆடக் கூடாது.

39.(பன் முறைத் தவறு) (Multiple Foul)

ஒரு எதிர் ஆட்டக்காரரின் மேல், எதிர்க்கு ழுவைச் சேர்ந்த இரண்டு அல்லது அதற்கும் மேற்பட்ட ஆட்டக்காரர்கள் ஏறக்குறைய ஒரே சமயத்தில் தவறிழைப்பதே பன்முறைத் தவறு என்று குறிக்கப்படுகின்றது.

தவறிழைத்தவர்கள் அத்தனை பேர் மேலும் ஒவ்வொரு "தனியார் தவறு' என்ற குறிப்பு குறிக்கப்படும். எத்தனைத் தவறுகள் சாட்டப்பட்டாலும், அந்தத் தவறுக்கு உள்ளான ஆட்டக்காரருக்கு இரண்டு தனி எறிகள் தான் தரப்படும்.

40.தாக்கும் குழு (Offense)

பந்தைத் தங்கள் வசம் வைத்திருக்கின்ற குழுவானது தாக்கி ஆடும் குழு என்று பெயர் பெறுகிறது.

41.எல்லைகளுக்கு வெளியே(Out of Bounds)

ஒரு ஆட்டக்காரர் அல்லது பந்து, ஆடுகளத்தின் எல்லைக் கோட்டையோ அல்லது வெளியேயுள்ள தரையையோ தொடும் பொழுது எல்லைக்கு வெளியே சென்றதாகக் கூறப்படுகிறது,

எல்லைக்கு வெளியேயுள்ள ஒரு ஆட்டக்காரரைப் பந்து தொடும் பொழுதும்; அல்லது எல்லைக்கு அப்பாலுள்ள ஆட்களையோ, தரையையோ அல்லது பொருளையோ அல்லது வளையம் உள்ள பலகையின் பின்பக்கத்தையோ அல்லது அதைத் தாங்கியுள்ள பகுதியையோ பந்து தொடும் பொழுதும், பந்து எல்லைக்கு வெளியே சென்றதாகக் கருதப்படும்.

42. சொந்த இலக்கு (Own Basket)

ஒரு குழுவானது தான் பந்தை எறிந்து வெற்றி எண் பெறுகிற வாய்ப்பளிக்கும் உரிமை பெற்ற ஒரு வளையத்தை 'சொந்த இலக்கு' என்பதாக ஏற்றுக்கொள்கிறது.

43. வழங்குதல் (Pass)

கூடைப் பந்தாட்டத்தில் பந்தை எறிந்து வழங்குவது ஒரு முக்கியமான திறன் நுணுக்கமாகும். ஒரு குழுவைச் சேர்ந்தவர்களிடையே பந்தை மாறி மாறி வழங்கிக் கொண்டு, விதிகளை மீறாமல், எறியும் வளையத்தை நோக்கி முன்னேறிச் செல்வது தான் வழங்குதல் ஆகும்.

44. சுற்றுப் பார்வை(Peripheral Vision)

ஒருவர் தனக்கு முன் புறத்தில் உள்ளவர்களை அல்லது பொருள்களைத் தவிர, சுற்று முற்றும் உள்ள நிலையை ஒரு நொடியில் பார்த்து அறிந்து கொள்ளும் பார்வைக்கு 'சுற்றுப் பார்வை' என்று பெயர். அதாவது, பந்தைத் தன்வசம் வைத்திருக்கும் ஒரு ஆட்டக்காரர், எதிராட்டக்காரர்களின் இயக்கங்கள் எவ்வாறு உள்ளன. தனது குழு ஆட்டக்காரர்கள் யார் யார் எங்கெங்கே இருக்கின்றார்கள் என்பதை நேரடியாகப் பார்த்து அறிந்து கொள்ளாமல், ஓரவிழியால், பக்கவாட்டில் பார்ப்பது என்பார்களே அது போல, பார்வையை சுழற்றி மறைமுகமாகக் கண்ணோட்டம் விட்டு அறிந்து கொண்டு ஆடும் திறமைக்குத் தான் இவ்வாறு பெயர் சூட்டப்பட்டிருக் கிறது.

45.தனியார் தவறு (Personal Foul)

ஒரு ஆட்டக்காரர், பந்து ஆட்டத்தில் இருக்கும்பொழுது எதிராட்டக்காரர் மேல் தொடுவது அல்லது படுவது போன்ற நிலையில் இயங்கினால், அது தனியார் தவறு என்று அறிவிக்கப் படுகிறது.

அதாவது, ஒரு ஆட்டக்காரர் பந்து ஆட்டத்தில் உள்ள பொழுது, எதிராளியைப் பிடிப்பதோ, தள்ளுவதோ, இடித்து மோதுவதோ,

இடறிவிடுவதோ, எதிராளியின் முன்னேற்றத்தைக் கையால், தோளால், இடுப்பால் அல்லது முழங்கால்கள் முதலியவற்றால் நீட்டித் தடை செய்வதோ எல்லாம் தவறான செயல்களாகும்.

தவறு செய்தவர் தனது எண்ணை நடுவர் கூறியவுடனே, கையை உயர்த்திக் காட்டி விடவேண்டும்.

தண்டனை : பந்தை வளையம் நோக்கிக் குறிபார்த்து எறியாத நேரத்தில் தவறு இழைக்கப்பட்டால் தவறுக்கு உள்ளான குழுவிற்கு தவறு நடந்த இடத்திற்கு அருகில் உள்ளப் பக்கக் கோட்டின் எல்லைக்கு வெளியேயிருந்து பந்தை உள்ளெறிகின்ற வாய்ப்பு வழங்கப்படுகிறது.

பந்தைக் குறிபார்த்து எறியும் பொழுது தவறு இழைக்கப் பட்டால், அந்த எறி வெற்றி பெற்றால், அது கணக்கில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படும். தனியாக அதற்கு தனி எறி தண்டனை கிடையாது.

எறி வெற்றி பெறாது போனால், இரண்டு முறை அல்லது மூன்று முறை தனி எறி எறியும் வாய்ப்பு வழங்கப்படும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் 5 முறை 'தனியார் தவறு' பெற நேர்ந்தால் அவர் ஆட்டத்தை விட்டே வெளியேற்றப்படுகிறார்.

46. சுழல் தப்படி (Pivot)

பந்துடன் முன்னேறிச் செல்லும் ஒரு ஆட்டக்காரரை எதிர்க்குழுவினர் முன்னே நின்று விதி பிறழாமல் தடுத்து நிறுத்துவது முறையான ஆட்டமாகும். அந்த இக்கட்டான நிலையில் அவர்களை ஏமாற்றிச் செல்வது தான் சிறப்பான ஆட்டமாகும் அப்படி ஏமாற்றி முன்னேறிச் செல்ல முடியாத நேரத்திலும் அல்லது பந்தை வளையத்திற்குள் எறிய இயலாத சமயத்திலும். தன்னுடைய குழுவினருக்கு சாதகமான முறையில் எறிந்து வழங்கவும் அல்லது பந்தைத் தட்டிக் கொண்டு மீண்டும் ஓடவும் கூடிய ஏற்ற நிலையில் கால்களை நிலைப்படுத்தி நின்று கொள்ளும் அசைவுக்கு சுழல்தப்படி என்று பெயர்.

அதாவது ஒரு கால் நிலையாக நிற்க, மற்றொரு காலை வசதியான நிலைமையில் முன்னும் பின்னும் பக்கவாட்டிலும் விருப்பமான இடத்தில் மாற்றி வைக்கும் வகையில் நின்று கொள்வது தான் சுழல்தப்படி முறையாகும்

இதில் நிலையான கால் எது ? சுழல் கால் எது ?

பந்தைப் பிடிக்கும் பொழுது, ஒரு கால் மேலேயும் இன்னொரு கால் தரையிலும் இருந்தால், கடைசியாக எந்தக் கால் தரையில் படுகிறதோ, அது தான் நிலையான காலாகும். மற்றொன்று சுழலும் காலாகும்.

பந்தைப் பிடிக்கும் பொழுது, இரண்டு கால்களும் ஒரே நேரத்தில் சேர்ந்தாற்போல் தரையை மிதித்தால், எந்தக்காலும் நிலையான கால் (Pivot Foot) ஆகலாம்.

நிலையான காலை சிறிதேனும் நகர்த்தி விட்டால், அதற்கு இடம் மாறியது (Moving) என்று தவறு குறிக்கப்படும் .

47.ஆடுகளம்(Playing Court)

ஆட்ட நேரத்தில் தடை செய்யும் எந்தப் பொருள்களும் அருகிலே இல்லாமல் செ. பனிடப்படுகின்ற கூடைப் பந்தாட்ட ஆடுகளம், பொதுவாக 26 மீட்டர் நீளமும் 14 மீட்டர் அகலமும் கொண்ட ஒரு நீண்ட சதுர வடிவமுள்ள பகுதியாகும்.

புல்தரை ஆடுகளம் ஆடுவதற்கு அனுமதிக்கப்பட மாட்டாது. உள்ளாடும் அரங்கத்தில் ஆடுகளம் அமைந்தால், அந்த அரங்கத்தின் மேற் கூரையின் அளவு குறைந்தது 7 மீட்டர் உயரமாவது இருக்க வேண்டும்.

48.நடுவர் (Referee)

கூடைப் பந்தாட்டத்திற்கு இரண்டு நடுவர்கள் உண்டு. விதிகளுக்குட்பட்டு, அவர்கள் ஆட்டத்தை சிறப்பாகக் கட்டுப்படுத்தி நடத்தி முடிப்பார்கள்.

ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்பு, எந்த ஆடுகளப் பகுதியில் தாங்கள் இருந்து செயல்பட வேண்டும் என்று பகுத்துக் கொண்டு கண்காணிப்பார்கள்.

எந்த நடுவரும் அவரவருக்கான பகுதியில் தான் கண்காணிக்க வேண்டும். மற்றவர் பகுதியில் எடுக்கின்ற முடிவு பற்றி கேள்விகள் எழுப்பவோ, அல்லது அதனை மாற்றி அமைக்கவோ யாருக்கும் அதிகாரமில்லை.

இரண்டு நடுவர்களும் ஒரே சமயத்தில் சேர்ந்தாற்போல் ஒரு விதிமீறலைப் பற்றி முடிவெடுக்கும் பொழுது, அந்த முடிவு பல வகையானத் தண்டனைகளைத் தருமானால், அவற்றில் கடுமையான தண்டனை எதுவோ, அதையே செயல்படுத்த வேண்டும்.

49. வெற்றி எண் குறிப்பாளர் (Scorer)

முதன் முதலில் ஆடுகளத்தில் இறங்கி விளையாடும் நிரந்தர ஆட்டக்காரர்கள். மாற்றாட்டக்காரர்கள் பெயர்களைக் குறிப்பது: ஆடும் நேரத்தில் பெறுகின்ற கள வெற்றி எண்களை (Field Goal) தனி எறியில் பெறுகிற வெற்றி எண்களைக் குறித்தல் : ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் தரப்படுகின்ற தனியார் தவறுகள். தனிநிலைத் தவறுகளைக் குறித்தல்: 5வது முறை தவறைப் பெறுகின்ற ஆட்டக்காரர் பற்றி நடுவருக்கு அறிவித்தல்; ஒவ்வொரு குழுவும் எடுக்கின்ற ஒய்வு நேரங்களைக் குறித்தல் போன்றவற்றைக் குறிக்கின்ற அதிகாரிக்கு வெற்றி எண் குறிப்பாளர் என்பது பெயராகும்.

50. கைத்திரை (Screen)

பந்துடன் முன்னேறிச் செல்லும் ஒரு ஆட்டக்காரரை அவர் விரும்பிச் செல்லும் இடம் சென்று சேராமல், கைகளை அசைத்து நிறுத்தும் முறைக்கு கைத்திரை என்று பெயர். அதாவது, பந்துடன் முன்னேறுபவரின் பாதையை நேரே நின்று மறைக்காமல், 3 அடிக்கு அப்பால் நின்று, கைகளை முகத்திற்கு நேரே அசைத்து ஆட்டி குறியை மறைக்கலாம். அப்படிக் கைத்திரை இடும் பொழுது, அவர் கண்களுக்கு அருகே கைகளை நீட்டி மறைக்கக் கூடாது.

51. குறியுடன் உதை (Shooting)

பந்தைக் குறியுடன், பத்தடி உயரத்தில் பொருத்தப் பட்டிருக்கும் வளையத்திற்குள் விதிகளை மீறாமல் எறியும் முயற்சிக்கு குறியுடன் எறிதல் என்பது பெயராகும்.

52. மாற்றாட்டக்காரர்கள் (Substitutes)

ஒரு குழுவில் 10 ஆட்டக்காரர்கள் இருப்பார்சள் அதில் 5 பேர் நிரந்தர ஆட்டக்காரர்கள். மீதி 5 பேர்கள் மாற்றாட்டக் காரர்கள் என்று அழைக்கப்படுகின்றார்கள். ஏற்கனவே குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்பட்டுள்ள மாற்றாட்டக்காரர்கள் நேரம் கழித்து வந்தாலும். அவர்கள் ஆட்டத்தில் ஆடுகின்ற வாய்ப்பைப் பெறு வார்கள்.

மாற்றாட்டக்காரர்கள் ஆடுகளத்தில் சென்று ஆடும் வாய்ப்பினைக் கீழே காணும் சமயங்களில் பெறுகின்றார்கள்.

1. பந்து நிலைப் பந்தாக மாறுகிறபொழுது (Held Ball)

2. தவறு நிகழ்ந்த நேரத்தில்

8. ஒய்வு நேரத்தில்

4 காயம்பட்ட ஆட்டக்காரரை மாற்றும் சமயத்தில்.

ஆடுகளத்திற்குள் நுழைவதற்கு முன், குறிப்பாளருக்கு அறிவித்துவிட்டே செல்ல வேண்டும் . ஆட்ட அதிகாரியிடமும் கூற வேண்டும். அவர் 20 வினாடிகளுக்குள் ஆடுகளத்திற்குள் நுழைந்து விட வேண்டும்.

53.தனிநிலைத் தவறு (Technical Foul)

ஆட்டத்தில் பங்கு பெறாத அல்லது பங்கு பெறும் ஒரு ஆட்டக்காரர் எதிராளியின் மீது மோதி உடல் தொடர்பு இல்லாதபொழுது ஏற்படுகின்ற தவறு தனிநிலைத் தவறு என்று அழைக்கப்படுகின்றது.

தனிநிலைத் தவறு ஏற்படக் கூடிய காரணங்கள் :

1. நடுவர்களை மரியாதை குறைவாகப் பேசுதல் அல்லது அவர்கள் கடமைகளில் குறுக்கிட்டுத் தடை செய்தல். 2. நிந்தனையான சொற்களைப் பயன்படுத்துதல்,

3. பந்தை ஆட்டத்தில் இட தாமதம் செய்தல்.

4. தவறு சாட்டப்பட்ட ஆட்டக்காரர் தன்கையை உயர்த்திக் காட்டாமல் அலட்சியம் செய்தல்,

5. குறிப்பாளர் நடுவரிடம் முன் கூட்டியே அறிவிக்காமல், தனது 'ஆடும் எண்ணை' மாற்றுதல்.

6. மாற்றாட்டக்காரர்கள் யாரிடமும் தெரிவிக்காமல் ஆடுகளத்தினுள் ஆடச் செல்லுதல் போன்றவையாகும்.

54. ஓய்வு நேரம் (Time Out)

ஒரு குழு தமக்கு ஓய்வு வேண்டும் என்று நடுவரிட ம் கேட்க உரிமை உண்டு. அவ்வாறு ஒரு ஆட்டப்பகுதி நேரத்தில் (Half) இரண்டு முறை ஒய்வு கேட்கலாம்.

அந்த ஓய்வு நேரம் 30 வினாடிகளாகும். பந்து நிலைப் பந்து ஆனவுடன் தான் ஒய்வு நேரம் கேட்க வேண்டும்.

55. நேரக் காப்பாளர் (Timer)

ஆட்டத்திற்கென்று அங்கீகரிக்கப்பட்டுள்ள கடிகாரத்தை வைத்துக் கொண்டு நேரத்தைக் கணக்கிட்டு. நடுவர்களுக்கு ஆட்டத்தை நடத்திட உதவி செய்பவர் நேரக் காப்பாளர் ஆவார்.

56.விதிமீறல் (Violation)

விதிமீறல் என்பது விதியின் வழியில் சிறிது பிறழ்ந்து நடப்பதாகும். ஆனால் அது தவறல்ல.

3. கைப்பந்தாட்டம்

(VOLLEY BALL)

1.தாக்கும் எல்லை (Attack area)

ஆடுகளத்தின் ஒவ்வொரு பக்கத்திலும் நடுக் கோட்டுக்கு இணையாக 3 மீட்டர் தூரத்தில் 2 அங்குலம் அகலம் கொண்டு குறிக்கப்பட்டிருக்கும் கோட்டுக்குத் தாக்கும் கோடு என்பது பெயர். அந்தத் தாக்கும் கோட்டிற்கும் நடுக்கோட்டிற்கும் இடைப்பட்டப் பகுதியாக விளங்கும் நிலப்பரப்பு தாக்கும் எல்லை என்று அழைக்கப்படுகிறது,

இந்த எல்லைக் கோட்டினால், ஆட்டத்தில் ஒரு சில ஆட்ட முறைகள் கட்டுப்படுத்தப்பட்டிருக்கின்றன. அதாவது, தாக்கும் கோட்டிற்குப் பின்னால் உள்ள பின் வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் வந்து தடுப்பதில் (Block) பங்கு பெறக் கூடாது. அடுத்து, பின் வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் தாக்கும் எல்லைக்குள் வந்து வலைக்கு மேலே உள்ள பந்தைத் தாவி அடிப்பதற்கு அனுமதிக்கப்படமாட்டார். இதை மீறி ஆடினால் அது தவறான ஆட்டமாகும்.

2. தாக்கும் கோடு (Attack Line)

பின் வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் வலையோரத்திற்கு வந்து தடுப்புச் செயலில் ஈடுபடாமலும்,அடித்தாட (Spike)

முயற்சிக்காமலும் தடை செய்யும் தன்மையில் அமைக்கப்பட்ட எல்லைக்கோடு ஆகும்.

3.பந்து(Ball)

மிருதுவான தோலினால் 12 துண்டுகளால் சேர்த்துத் தைக்கப்பட்டு, ரப்பர் அல்லது அதே தன்மையில் அமைந்த காற்றுப்பை உள்ளே இருக்குமாறு அமைக்கப் பட்டிருக்கும் பந்து.

வட்ட வடிவம் உள்ளதாக இருக்க வேண்டும், ஒரே வண்ணத்திலும் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

அகில உலகப் போட்டிகளில் பின்பற்றப்படும் பந்தின் அளவு:

பந்தின் எடை : 270 கிராம் முதல் 280 கிராம் வரை.

பந்தின் சுற்றளவு : 66 செ.மீ. முதல் 67 செ.மீ வரை.

4 தடுத்தாடுதல் (Blocking)

வலைக்கு மேலே பந்து இருக்கும் பொழுது, அதை எதிராட்டக்காரர் ஒருவர் தாக்கி அடிக்கிற சமயத்தில், தன் இடுப்புக்கு மேல் உடம்பின் எந்தப் பாகத்தினாலாவது முயற்சியுடன் வலைக்கு மேலே பந்தைத் தடுத்தாடும் முயற்சிக்கே தடுத்தாடுதல் என்று பெயர்.

தடுப்பதில் முன்வரிசையில் உள்ள எந்த ஆட்ட க்காரரும் பங்கு பெறலாம். தடுப்பதில் பங்க பெறும் ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட ஆட்டக்காரர்களைப் பந்து ஒரே சமயத்தில் தொடுகிற பொழுது, ஒரு முறை பந்தைத் தொட்டு ஆடிய கருதப்படும். தடுப்பதில் பங்கு பெற்றவர்கள் மீண்டும் பந்தை எடுத்து விளையாடலாம். பின் வரிசையில் உள்ள ஒரு ஆட்டக்காரர். வலைக் கு அருகில் வந்து தடுப்பதில் பங்கு பெறுவது தவறாகும்.

5. எல்லைக் கோடு (Boundary Lines)

எல்லைக் கோடுகள் எல்லாம் சேர்ந்து ஒரு ஆடுகளப் பரப்பின் எல்லையைக் குறித்து காட்டுகின்றன. அந்தக் கோடுகள் அனைத்தும் 5 செ. மீ. (2 அங்குலம்) உள்ளதாகப் போடப்பட வேண்டும். இந்தக் கோடுகள் எல்லாம் ஆடு களத்தின் ஒரு பகுதியாகவே கருதப்படுகின்றன. கட்டைகள் உலோகங்கள் மற்றும் கடினமான பொருள்களால் கோடுகள் அமைக்கப்படக் கூடாது.

6.பந்தைப் பிடித்தாடுதல்(Catching the ball)

பந்தை விளையாடும் நேரத்தில், ஆட்டக்காரரின் கைகளிலோ உள்ளங் கைகளிலோ நொடிப்பொழுது பந்து தேக்கமுற்று நின்றாலும் அவர் பந்தைப் பிடித்தாடியதாகவே கருதப்படுவார். ஆதலால், பந்து தெளிவாக அடிக்கப்பட்டே ஆடப்படவேண்டும். பந்தைப் பிடித்தாடுதல் தவறான ஆட்ட முறையாகும்.

7.ஆடும் இடம் மாற்றி நிற்றல்(Changing Positions)

ஒவ்வொருமுறை புதிதாக ஆட்டம் தொடங்கிறபொழுதும் (Game) ஆட்டக்காரர்கள் தாங்கள் விரும்புகிற இடத்தில் இருந்து ஆடிட அனுமதிக்கப்படுவார்கள். அதை நடுவருக்கு முன்னதாக அறிவித்திட வேண்டும்.

3. குழுப் பயிற்சியாளர் (Coach)

ஒரு குழுவின் தரமான ஆட்டத்திற்கும் திறமையான விளையாட்டுக்கும் குழுப் பயிற்சியாளரே காரணமாவார். அத்துடன், அவரது குழுவினரின் ஒழுங்கான தரமுள்ள நடத்தைக்கும் அவரே பொறுப்பாளியுமாவார்.

ஓய்வுக்காகவும், மாற்றாட்டக்காரர்களை ஆட்டத்தில் சேர்ப்பதற்காகவும் ஓய்வு நேரம் கேட்க குழுப் பயிற்சியாளருக்கு உரிமையுண்டு. ஓய்வு நேரத்தின் பொழுது ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் வேளையில், ஆடுகளத்தினுள்ளே நுழையாமல்; ஆட்டக்காரர்களிடம் உரையாட குறிப்புரைகள் தர அவருக்கு உரிமை உண்டு.

ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் பெயர் குறிக்கப் பட்டிருக்கும் பயிற்சியாளரே, மேற்கண்டவாறு செயல்பட முடியும். அவர் அதிகாரிகளிடம் எதிர்த்துப் பேசவோ, முறையீடுகள் செய்யவோ முடியாது.

9. குறிப்புரைதருதல் (Coaching)

அனுமதிக்கப்பட்ட குழுப்பயிற்சியாளரே குறிப்புரைகள் தர வேண்டும். ஆட்ட நேரத்தில் ஒரு குழுவினர் ஆடும் முறை களில் திறனில்லாமலோ அல்லது எதிராட்டக்காரர்களுக்கு ஏற்ற முறையில் துணுக்கங்களை மாற்றி ஆட வேண்டு மென்றோ அறிவுரை தரும் முறைக்கே குறிப்பரை தருதல் என்று அழைக்கப்படுகிறது.

ஆட்ட நேரத்தில் குறிப்புரைகள் தரக் கூடாது. ஓய்வு நேரம் அல்லது முறை ஆட்டங்களுக்கு இடைப்பட்ட (Sets) நேரத்தில் தான் குறிப்புரை வழங்க வேண்டும்.

மேற்காணும் விதிமுறைகளை முதல் தடவை மீறும் பொழுது, எச்சரிக்கை தரப்படும். இரண்டாவது முறை தொடர்ந்து செய்தால், மீண்டும் எச்சரிக்கப்படுவதுடன், அது ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்படும். அத்துடன். தவறிழைத்த குழுவானது, சர்வீஸ் போடும் வாய்ப்பை இழக்கும் அல்லது

எதிர்க்குழுவிற்கு ஒரு வெற்றி எண் தரப்படும் என்கிற முறையில் தண்டனை அறிவிக்கப்படும்.

10. ஆடு களம்(Court)

ஆடுகளத்தின் நீளம் 18 மீட்டர் அகலம் 9 மீட்டர் தரையிலிருந்து 7 மீட்டர் உயரத்திற்கு எந்த வித தடங்கலும் இருக்கக் கூடாது. பக்கவாட்டில் 3 மீட்டர் தூரத்திற்கு தடங்களில்லாத திறந்த வெளிப் பகுதியாகவும் இருக்க வேண்டும். ஆடுகளத்தின் தரை சமமாக இருக்க வேண்டும். திறந்த வெளியில் அமைக்கப்படும் ஆடுகளமானது 5 மி. மீட்டர் உயரம் ஏற்றத்தாழ்வு இருக்கும் வகையில் இருக்க அனுமதிக்கப்பட்டிருக்கிறது. அத்துடன் சிமிண்டால், அல்லது மணல் பகுதியில் புல் தரையில் ஆடுகளங்கள் அமையவே. கூடாது என்பதும் விதியாகும்.

11.நடுக்கோடு(Centre Line)

வலைக்கு நேராக, கீழாகக் குறிக்கப்பட்டு ஆடுகளத்தை. இரண்டு பகுதிகளாகப் பிரித்து, பக்கக் கோடுகளுடன் முடிந்து விடுகிற கோட்டுக்கு நடுக்கோடு என்று பெயர்.

12.நிலைப்பந்து (Dead Ball)

ஆட்ட நேரத்தின் போது ஒரு வெற்றி எண் எடுத்ததற்குப் பிறகு; அல்லது ஆட்டக்காரர்கள் இடம் மாற்றிக் கொண்டு நிற்கிறபொழுது; பந்து நிலைப்பந்தாக ஆகிவிடுகிறது. அதாவது பந்து ஆடப்படாமல் ஏதாவது ஒரு காரணத்தால் தற்காலிகமாக ஆட்டம் நிறுத்தப் படுகிறபொழுது பந்து, ஆட்டத்தில் ஆடப்படவில்லை என்பது தான் பொருள். **13. ஆட்டத்தைத் தாமதப்படுத்துதல்** (Delaying the Game) ஒரு ஆட்டக்காரர் விதிக்குப் புறம்பாக ஒரு செயலைச் செய்யும் பொழுது, அது ஆட்டத்தின் வேகத்தைத் தடைப் படுத்தி, ஆட்டத்தைத் தாமதப்படுத்தும் நோக்கத்தில் செய்யப்படுகிறது என்று நடுவர் கருதுகின்ற நேரத்தில், அது ஆட்டத்தைத் தாமதப்படுத்துதல் என்று கூறப்படுகிறது. இந்தக் குற்றம் முதலில் எச்சரிக்கப்படும். மீண்டும் செய்தால் கடுமையான தண்டனையும் கிடைக்கும் .

14.இரட்டைத் தவறு (Double Foul)

எதிரெதிர்க் குழுவைச் சேர்ந்தவர்கள் ஏறத்தாழ ஒரே நேரத்தில், ஒரே தன்மையிலான விதி மீறலைச் செய்தால், அது இரட்டைத் தவறு என்று கூறப்படுகிறது. அப்படி நேர்ந்தால் அதே வெற்றி எண்ணுக்காக, மறுபடியும் ஆட்டம் தொடர்ந்து ஆடப்படும்.

15. பல முறை பந்தாடுதல் (Dribbling)

ஆட்ட நேரத்தில், பந்தை எடுத்து விளையாடும் ஓர் ஆட்டக்காரர், தனது தேகத்தின் எந்த பாகங்களிலாவது ஒரு முறைக்கு மேல் பந்தைத் தொட விடுவதற்குத்தான் பலமுறை ஆடுகல் என்று பெயர். அதாவது மற்ற எந்த ஆட்டக்கார ராவது பந்தை ஆடாத நேரத்தில் பந்தைப் பல முறை தன் தேகத்தில் படவிடுவது தவறு. உடம்பில் பல பாகங்களில் பந்து பட்டாலும், ஒரே சமயத்தில் பல பாகங்களைத் தொடுகிற பந்தை, ஒரு தடவை ஆடியதாகவே கருத விதி இடமளிக்கிறது.

16.இடம் மாறி நிற்றல்(Fault of Positions)

எதிராட்டக்காரர் ஒருவர் சர்வீஸ் போடுகின்ற நேரத்தில் எதிர்ப் பகுதியில் நிற்கும் எடுத்தாடும் குழுவைச் சேர்ந்த ஆறு பேரும் தங்களுக்குரிய ஆடும் இடங்களில் சரியாக நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். அதாவது ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் ஆடும் இட அமைப்பு போலவே நிற்றல் வேண்டும்.

அப்படி இல்லாமல், அடித்தெறியும் நேரத்தில் (சர்வீஸ்) ஒரு குழுவினர் தங்களுக்குரிய இடங்களில் நிற்காமல் நிலை மாறி நின்றால். அது தவறாகும். ஆனால், விளையாடும் நேரத்தில் யார் வேண்டுமானாலும் எங்கு நின்றேனும் ஆடலாம்.

ஆட்டக்காரர்கள் நின்றாடும் இடமானது, அவர்கள் நிற்கின்ற கால்களின் இட அமைப்பைப் பொறுத்தே கணிக்கப்படுகிறது.

17. வெற்றி தரும் சர்விஸ் (Game Point)

ஒரு குழு வெற்றி பெற 15 வெற்றி எண்கள் எடுத்தாக வேண்டும். 14வது வெற்றி எண் இருக்கும்போது, ஒரு குழு போடுகிற சர்வீஸ் ஆனது, வெற்றி தரும் சர்வீஸ் என்று அழைக்கப்படுகிறது. அந்த சர்வீஸ் போட்டு வெற்றி எண் பெற்றுவிட்டால் வெற்றி தான். அதில் தவறிழைத்து விட்டாலும், வெற்றி என்பதைப் பெற முடியாமற் போனாலும், அது வெற்றி தரும் சர்வீஸ் என்றே அழைக்கப்படுகிறது.

18.கடைசிமுறை ஆட்டம்(Last Set)

ஒரு குழு போட்டி ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற 'இரண்டு முறை ஆட்டங்களில்' (Set) அல்லது 'மூன்று முறை ஆட்டங்களில்' வெற்றி பெற வேண்டும்.

இரண்டு முறை வெல்ல வேண்டும் என்னும் போட்டியில்.ஆளுக்கொரு முறை வென்ற பிறகு, மூன்றாவது முறை ஆட்டம் கடைசி முறை ஆட்டம் என்று அழைக்கப்படும். அது போலவே, மூன்று முறை வெல்ல வேண்டும் என்கிற போது, ஆளுக்கு இரண்டு முறை வென்று, ஐந்தாவது முறை போட்டியிடும் போது 'கடைசி முறை ஆட்டம்' என்று அழைக்கப்படும்.

கடைசி முறை ஆட்டம் ஆடுகிறபொழுது, இரு குழுக்களில் ஒன்று 8ஆவது வெற்றி எண் எடுக்கும் பொழுது, இரு குழுக்களும் தங்கள் ஆடுகளப் பக்கங்களை மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும். அந்தந்த இடங்களில் நின்று ஆடுவோர் அதே போன்ற இடங்களில் நிற்க, அதே நிலையில் தான் அடித்தெறியும் சர்வீஸ் வாய்ப்பும் தொடர்ந்து இருக்கும்.

8 வெற்றி எண் வருகிற பொழுது குழுக்கள் தங்கள் பக்கங்களை மாற்றிக் கொள்ளாமல் தவறி விடுகிற பொழுது நடுவர் அல்லது குழுத்தலைவர்களில் யாராவது ஒருவர் கண்டு பிடித்து விட்டால், உடனே பக்கங்களை மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும். மாறுவதற்கு முன்பு இருந்த வெற்றி எண்கள்: தொடர்ந்து நீடிக்கும். வேறு மாற்றம் எதுவும் நிகழாது.

19. முறையான தடுத்தாடல் (Legal Block)

முன் வரிசையில் உள்ள ஒருவரோ அல்லது இருவரோ அல்லது மூன்று ஆட்டக்காரர்களும் ஒன்றாக இணைந்து, வலைக்கு மேலே பந்தைத் தடுக்கும் முயற்சியில் ஈடுபட்டு, அவர்களில் ஒருவராவது பந்தைத் தொட்டிருந்தால் தான் அது சரியான தடுப்பு அல்லது தடுத்தாடல் என்று கூறப்படும். தவறுகள் ஏதும் நேர்ந்து விடாமல் தடுப்பது தான் சரியான அல்லது முறையான தடுத்தாடல் ஆகும்.

20. போட்டி ஆட்டம் (Match)

ஒரு கைப்பந்தாட்டப் போட்டியை நடத்துகின்ற சங்கக்தைப் பொறுத்தோ, அல்லது அவ்வாறு சங்கத்தினர் முடி வெடுக்க இயலாத நிலையில் ஆடுகின்ற இரு குழுவினரின் இசைவினைப் பொறுத்தோ ஒரு போட்டி ஆட்டம் நிர்ணயிக்கப்படுகிறது. பொதுவாக, ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில் 'இரண்டு முறை ஆட்டங்களில்' (Set) வெற்றி பெறவேண்டும். அகில உலகப் போட்டிகளில் ஒரு குழு வெற்றி பெற மற்றொரு குழுவை 3 முறை வெல்ல வேண்டும்.

21.ஆட்டக் குறிப்பேடு : MATCH SHEET (Score Sheet)

போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்பாக, ஆட்டக் காரர்களின், மற்றும் மாற்றாட்டக்காரர்க ளின் பெயர்கள் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் ஏட்டுக்கு ஆட்டக் குறிப்பேடு என்பது பெயர். போட்டி நடத்துகின்ற சங்கம், போட்டியில் பங்கு பெறுகின்ற குழுக்களின் பெயர்கள், போட்டி நடைபெறுகின்ற நாள், நேரம், ஆண்களுக்கா, பெண்களுக்கா, போன்ற குறிப்பு களுடன், தொடர்ந்து குழுக்கள் எடுக்கின்ற வெற்றி எண்களைக் குறிக்கும் முறையும் இந்த ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் இடம் பெற்றிருக்கும்.

ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன் ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் எழுதப்படாத ஆட்டக்காரர்கள், ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்ள அனுமதிக்கப்படமாட்டார்கள் .

22.வலை (Net)

வலையின் நீளம் 9.50 மீட்டர். (31'.2.8") வலையின் அகலம் 1 மீட்டர் (3'3"). வலைக்குள்ளே உள்ள நூலினாலான இடைவெளிகள் (10 செ.மீ.) 4 அங்குலம் உள்ள கட்டங்கள் உள்ளனவாக அமைய வேண்டும் வலையின் மேற்புறம் இரட்டை மடிப்புள்ள வெள்ளை நாடா 2 அங்குல அகலத்தில் வைத்துத் தைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

ஆண்கள் ஆடுகின்றபோது வலையின் உயரம் 2மீ. 48 செ.மீ. (7அடி11 5/8 அங்குலம்) : பெண்கள் ஆட்டத்தில் வலையின் உயரம் 2மீ.24செ.மீ. (7அடி4/8அங்குலம்). **23. பக்க நாடாவும் குறிக்கம்பும்** (Net Markers And Antennas)

நடுக்கோடும் பக்கக்கோடும் சந்திக்கின்ற இடங்களுக்கு நேர் மேலாக, வலையின் இருபுறமும் 2 அங்குல அகலமும் 1 மீட்டர் நீளமும் உள்ளதாகக் கட்டப்பட்டிருக்கும் வெள்ளை நிற நாடாக்கள் பக்க நாடாக்கள் என்று அழைக்கப்படுகின்றன.

குறிக்கம்பு வலைகளில் கட்டியிருக்கும் வலை நாடாக்களுக்கு இணையாக வெளிப்புறத்தில் சற்றுத் தள்ளி, வளைகின்ற தன்மையில் உள்ள கம்புகள் (Antennas) கட்டப் பட்டிருக்கின்றன.

அந்தக் குறிக்கம்பு 1.80 மீட்டர் உயரமும் (6 அடி) 10 மி. மீட்டர் விட்டமும் (3/8") உள்ளதாக அமைக்கப்பட்டி ருக்கம் கண்ணாடி நாரிழையால் அல்லது அதற்கிணையான பொருட்களால் ஆன

இந்தக் குறிக்கம்புகள் வலையின் உயரத் திலிருந்து 32 அங்குலம் உயரத்தில் இருப்பதுபோல அமைக்கப் பட்டிருக்கும்.

பக்க நாடாக்களும் , இரண்டு குறிக்கம்புகளும் வலையின் ஒரு பகுதியாகவே கருதப்படும்.

24. ஆட்டக்காரரின் ஆடும் எண் (Number)

ஆட்டக்காரர்கள் பனியன் அல்லது ஜெர்சி அல்லது சட்டை ஏதாவது சீருடை அணிந்து கொண்டிருக்க வேண்டும். அவர்கள் அணிந்திருக்கும் பனியனில் உள்ள ஆடும் எண்கள் பின்வருமாறு எழுதப்பட்டிருக்க வேண்டும் .

பனியனின் முன்பற எண் அளவு 8 முதல் 15 செ.மீ. அதாவது 3 முதல் 5 அங்குலம் வரை அகலம் 2 செ.மீ. (8/4”) பனியனின் பின்புறம் உள்ள அளவு 15 செ.மீ. அதாவது 6 அங்குலம்.

அகில உலகப் போட்டிகளில், ஒவ்வொரு குழுத்தலைவனும் தன் சட்டைக்குரிய நிறத்திலிருந்து வேறுபட்டதாக விளங்கும் ஒரு வண்ணத்தில், தனது சட்டையின் இடப் பக்கத்தில், மார்புப் பகுதியில் இருப்பதுபோல 80 செ.மீ.X 5 செ.மீ. பரப்புள்ள ஒரு அடையாளச் சின்னத்தை (Badge) அணிந்து கொண்டிருக்க வேண்டும்.

25. சொந்தப்பகுதியும் எதிர்ப்பகுதியும் (Own Court And Opponents Court)

ஒரு குழு தான் இருந்து ஆடுகின்ற ஆடுகளப் பகுதியை சொந்தப் பகுதி என்று கருதுகிறது. எதிராட்டக்காரர்கள் நின்று ஆடுகின்ற பகுதியை எதிர்ப்பகுதி என்று அழைக்கிறது.

26.வலைக்கு மறுபுறம் ஆடுதல் (Over the Net)

வலைக்கு மேலே பந்தைத் தொட்டு விளையாடுகின்ற நேரத்தில் கைகள் வலைக்கு மறுபுறம் செல்கின்ற முறையை வலைக்கு மறுபுறம் ஆடுதல் என்று கூறப்படுகிறது.

எதிர்க்குழு பகுதியில் வலைக்கு மேலே பந்து இருக்கும். போது எதிராளி ஆடுவதற்குமுன் பந்தை விளையாடினால், அது தவறாகும். ஆனால் அதே நிலையில் உள்ள பந்தை, எதிராளி ஆடும்பொழுது தொட்டால், அது தவறில்லை.

தடுப்பதில் ஈடுபட்டிருக்கும் பொழுது, பந்தைத் தொடாமல் வலைக்கு மறுபுறம் கைகள் சென்றாலும், பந்தைத் தாக்கி அடித்தபின் அந்த வேகத்துடன் வலைக்கு மறுபுறம் அடித்த கை

சென்றாலும் அது தவறாகாது. **27.பந்தை விளையாடுதல்**(Playing The Ball)

பந்து ஆட்டத்தில் உள்ள நேரத்தில், பந்தை ஆட்டக் காரர் தொட்டு விளையாடினாலும் சரி, ஆட்டக்காரரைப் பந்து போய் தொட்டாலும் சரி, அது பந்தை விளையாடியதாகவே கருதப்படும். இந்த நிகழ்ச்சி ஆடுகளத்திற்கு உள்ளே நடந்தாலும் சரி. எல்லைக்கோடுகளுக்கு வெளியே நடந்தாலும் சரி. அது பந்தை விளையாடிய நிகழ்ச்சியாகவே கொள்ளப்படும்.

28.வெற்றி எண் (Point)

ஒரு குழு சர்வீஸ் போட்டு அந்தப் பந்தைப் பெறுகின்ற எதிர்க்குழுவினர், வலைக்கு மேலே, சரியான முறையில் விதிகளுக்குட்பட்டு. வந்தப் பந்தை அனுப்பிய குழுவிற்கே திருப்பி அனுப்பத் தவறினால், சர்வீஸ் போட்டக் குழுவிற்கு 2 வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

15 வெற்றி எண்களை முதலில் பெறுகிற ஒரு குழு அந்த முறை ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

இரண்டு குழுக்களும் சமமான வெற்றி எண்கள் பெற்றிருந்தால், இரண்டு எண்கள் வித்தியாசம் இருந்தால்தான் வெற்றி பெற முடியும். உதாரணமாக, இருகுழுக்களும் 1 - 14 என்று இருப்பதாக வைத்துக் கொள்வோம். அப்படி இருந்தால் வெற்றி பெற 16-14; 17-15; 18-16; 19-17 என்ற வித்தியாசம் வரும்வரை ஆடி முடிக்க வேண்டியது இன்றியமையாததாகும்.

29.நின்றாடும் இடம் (Position)

ஒரு குழுவில் உள்ள ஆறு ஆட்டக்காரர்களும், எதிர்க் குழுவில் உள்ள ஒருவர் பந்தை அடித்தெறியும் (Service) நேரத்தில், அவரவர்க்குரிய இடங்களில் நிற்க வேண்டும். அவர்கள் இரண்டு வரிசையாக நிற்க வேண்டும். ஆனால், அந்த வரிசை நேர்க்கோட்டைப் போன்று ஒழுங்காக இருக்க வேண்டும் என்பது அவசியமில்லை.

வலைக்கு அருகில் உள்ள மூன்று ஆட்டக்காரர்களும் 'முன்வரிசை ஆட்டக்காரர்கள்' என்றும், மற்ற மூவரும் பின்வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் என்றும் அழைக்கப்படுவார்கள். ஆட்டம் தொடங்கும் பொழுது அவர்கள் நின்றாடும் இடமானது குறிப்பேட்டில் இவ்வாறு குறிக்கப்படும் வலமிருந்து இடம் 2,3,4

என்பது முன்வரிசையினர் நின்றாடும் இடம் 1,6,5 என்பது பின்வரிசையினர் நின்றாடும் இடமாகும்.

30 சேர்த்துத் தள்ளுதல் (Pushing)

ஆட்ட நேரத்தில் பந்தை விரல்களினால் தள்ளி விளையாடாமல் உள்ளங்கைகளில் பந்து தேங்குமாறு வைத்துச் சேர்த்துத் தள்ளி விளையாடுவது, இது தவறான ஆட்டமுறையாகும்.

31.நடுவர் (Referee)

ஒரு போட்டி ஆட்டத்தின் தொடக்கத்தில் இருந்து இறுதி வரைக்கும், ஆட்டக்காரர்களிலிருந்து ஆட்ட அதிகாரிகள் வரைக்கும். எல்லோருக்கும் இவர் தலைவராக இருந்து ஆட்டத்தை ஒழுங்குற நடத்துபவராக இருக்கிறார். விதிகளின் படியும், மற்றும் விதிகளில் குறிப்பிடாத எல்லாவிதமான இக்கட்டான சூழ்நிலைகளுக்கும் ஒரு முடிவு காண இவருக்குப் பூரண அதிகாரம் உண்டு, மற்றத் துணை நடுவர்கள் எடுக்கின்ற முடிவினையும், சரியில்லை என நினைக்கிற போது இவருக்கும் மாற்றிட அதிகாரமுண்டு. அவரது முடிவே முடி வானது இவர் ஆடுகள நடுக்கோட்டின் ஒரு பக்கத்தில், வலையிலிருந்து 1'.08" தூரத்தில் உயரத்தில் நின்று. ஆட்டத்தைக் கண்காணிப்பார்.

32.இடம் மாறி நிற்கும் முறை (Rotation Order)

சர்வீஸ் போடும் குழுவினர் தவறிழைத்தால் சர்வீஸ் போடும் வாயப்பு எதிர்க்குழுவினருக்கு மாற்றித் தரப்படும். இடம் மாற்றிக் கொள்ளவும்.என்று நடுவர் அறிவித்தவுடன். சர்வீஸ் போடும் குழுவினர் உடனே தங்களது நின்றாடும் இடத்திலிருந்து அடுத்த இடத்திற்கு மாறி நின்று கொள்ள வேண்டும். அதாவது பந்தை சர்வீஸ் போடும் வாய்ப்புப் பெற்ற குழுவினர் கடிகார முள் சுற்றுகிற நிலையைப் போல, (Clock wise) நிற்கும் ஒரு இடத்தை (One Position) உடனே மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும்.

33.ஏந்தி ஆடுதெல் (Scooping)

பந்தை எப்பொழுதும் தாக்கி ஆட வேண்டும். நொடி நேரம் கூட பந்து கைகளில் தேங்கி நின்றாலும் அது தவறான ஆட்டமுறையாகும். பந்து தேங்கினால் அதனைப் பந்தைப் பிடித்தாடியதாகக் குற்றம் சாட்டப்படும். பந்தை அடிக்காமல், கைதொடர்ந்து செல்லுமாறு ஏந்தி ஆடினால், பந்தை ஏந்தித் தள்ளி ஆடினதாகக் குற்றம் சாட்டப்பட்டு விடும்.

34.ஆட்டக் குறிப்பாளர் (Scorer)

ஆட்டம் தொடங்குவதற்குமுன், ஆட்டக்காரர்கள், மாற்றாட்டக்காரர்கள் மற்றும் குழு மேலாளர்கள், பயிற்சியாளர்கள் பெயர்களை ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறித்து வைப்பார். கேட்கப்படுகின்ற ஓய்வு நேரங்களையும், குழுக்கள் வெற்றி எண்கள் பெறுவதையும் குறித்து வைப்பார் ஆட்டக் காரர்களின் நின்றாடும் இடங்களையும் சுற்று. முறைகளையும் குறித்துக் கண்காணித்திருப்பார். முறை ஆட்டம் முடிந்த பிறகு, குழுக்கள் இரண்டும் பக்கங்களை மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும் என்பதையும் இவர் கவனித்துக் கொள்வார். நடுவருக்கு எதிராக உள்ள ஆடுகளப் பகுதிக்கு அப்பால் குறிப்பாளர் அமர்ந்து, தன் பணியைத் தொடர்வார்

35. பந்தை அடித்தெறிதல் (Service)

ஆடுகளத்தின் பின் வரிசையில் நிற்கும் மூவரில், வலப்புற ஆட்டக்காரராக நிற்கும் ஒரு ஆட்டக்காரர், தன் கையினாலாவது கையில் ஒரு பகுதியினாலாவது பந்தை அடித்து (கையை விரித்தும் அடிக்கலாம் அல்லது மூடியும் குத்தலாம்) வலைக்கு மேலே செலுத்தி, விதிகளுக்குட்பட்ட முறைகளில் எதிர்க்குழுவினரின் பகுதியில் விழச்செய்து, ஆட்டத்தைத் துவக்குகிற முறைக்கே அடித்தெறிதல் என்று பெயர்.

நடுவரின் விசில் ஒலித்தவுடன், 5 வினாடிகளுக்குள்ளாக ஒரு ஆட்டக்காரர் அடித்தெறிய வேண்டும். கடைக்கோடடை. மிதித்துக் கொண்டு அடித்தெறியக் கூடாது. அடித்தெறியப்பட்ட பந்து வலையில் படாமல், பக்கநாடாக்களுக்கு புறமாகவும், ஆடுகள எல்லைக் கோடுகளுக்குள்ளும் விழுந்தால் தான் அது சரியான அடித்தெறிதலாகும்.

36. அடித் தெறியும் வரிசை (Serving order)

ஒரு குழு ஆட்டக்காரர்கள் 2 வரிசையாக நிற்பார்கள் அவர்களில் முன் வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் என்றும், பின் வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் என்றும் அழைக்கப்படுவார்கள். அவர்களில் பின் வரிசையில் நிற்பவர்களில் , பொதுவாக வலப் புற, ஓரத்தில் நிற்பவர்தான் முதன்முதலில் அடித்தெறியும் வாய்ப்பைப் பெறுவார். அவரைத் தொடர்ந்து, அடுத்தடுத்து வந்து அந்த அடித்தெறியும் சர்வீஸ் வாய்ப்பைப் பெறுவதைத் தான் அடித்தெறியும் வரிசை என்று கூறப்படுகிறது. அடித்தெறியும் வரிசை முறை கீழ் வருமாறு அமைகிறது

முதல் வரிசை 4,3,2

இரண்டாம் வரிசை 5,6,1 .

37. அடித்தெறியும் எல்லை (Service Area)

கடைக் கோட்டின் பின்னால், நேராக ஆடுகளப் பக்கக் கோட்டிலிருந்து இடதுபுறமாகவே வந்து 3 மீட்டர் துரத்தில் 2 அங்குல இடைவெளி விட்டு, ஒரு கோடு குறிக்க வேண்டும். அந்தக் கோடு கடைக்கோட்டைத் தொடாமல் இருக்க வேண்டும். அந்தக் கோட்டை 8 அங்குலம் பின்புறமாக நீட்டி விட்டால், அதுவே அடித்தெறியும் எல்லையைக் குறித்துக் காட்டும்.

அதாவது கடைக்கோட்டின் நீளம் 9 மீட்டர் தூரம் என்றால் அடித்தெறியும் எல்லையைக் குறிக்கும் தூரம் 3 மீட்டர். அதாவது மூன்றில் ஒரு பங்காகும். இந்த எல்லைக்குக் குறைந்தது, 2 மீட்டர் தூரத்திற்கு அருகில், எந்தவிதத் தடங்கலும் இல்லாமல் இருக்க வேண்டும்.

38 முறை ஆட்டம் (Set)

எதிராட்டக்காரர் ஒருவர் அடித்தெறிகின்ற பந்தை (சர்வீஸ்) எடுத்தாடுகின்ற குழு விதிகளுக்குட்பட்டவாறு வலைக்கு மேலே சரியான முறையில் எதிர் பகுதிக்குள் அனுப்பத் தவறுகிற பொழுது சர்வீஸ் போட்ட குழுவிற்கு 1 வெற்றி எண் கிடைக்கும்.

இவ்வாறு இரண்டு குழுக்களில் எந்தக் குழு முதலாவதாக 15 வெற்றி எண்களை ஈட்டுகிறதோ, அந்தக் குழுவே ஒரு முறை ஆட்டத்தில் வென்றது என்று அறிவிக்கப்படும். இதனை (Game) என்றும் சொல்வார்கள் கைப்பந்தாட்டத்தில் SET என்று கூறுவார்கள்.

சாதாரண போட்டியாக இருந்தால் ஒரு குழு 3 முறை ஆட்டங்களில் இரண்டு முறையும், பெரிய போட்டியாக இருந்தால் 5 முறை ஆட்டங்களில் மூன்று முறையும் வென்றாக வேண்டும்.

39 தாக்கி ஆடுபவர் (Spiker)

கைப் பந்தாட்டத்தில் ஒரு குழு 3 முறை பந்தைத் தொட்டாடி எதிர்க்குழுவிற்கு அனுப்பலாம் என்ற விதி இருக்கிறது பந்தை எடுத்து விளையாடித் தர ஒருவர், பந்தை வலைக்கு மேலே உயர்த்தித் தருபவர் ஒருவர், அதை வலிமையுடன் தாக்கி அடித்தாடி எதிர்க்குழுவிற்கு அனுப்புபவர் ஒருவர்.

தாக்கி ஆடுபவர்தான் அந்தந்தக் குழுவின் தலையாய ஆட்டக்காரராக இருப்பார். அவரால் தான் அதிக வெற்றி

எண்களை எளிதில் பெற்றுத் தர முடியும் . இவ்வாறு தாக்கி ஆடும் ஓர் ஆட்டக்காரருக்கு வேண்டிய இன்றியமையாத திறன்கள். நல்ல உயரம், நின்ற இடத்திலிருந்து துள்ளி உயரயமாக எம்பிக் குதிக்கும் திறமை, வலைக்கு மேலே பந்தைப் பார்த்து அடிக்க முயல்கின்ற நேரம் அறியும் திறன் (Timing), உடலுறுப்புக்களின் ஒன்றுபட்டுத் திறம்பட இயங்கும் தன்மை.

இத்தகைய தகுதிகள் நிறைந்தவரே இப்படித் தாக்கி ஆடுபவராக விளங்க முடியும்.

40.ஒருமுறை தொட்டாடல்(Simultaneous Touch)

இடுப்பு வரை அதாவது உடம்பின் மேல் பகுதியின் எந்தப் பாகத்தினாலாவது பந்தை வினையாடலாம். அது தவறில்லை. இடுப்புக்கு மேலே, உடம்பின் பல பாகங்களில் பந்து. பட்டாலும், அவை அனைத்தும் ஒரே சமயத்தில் தொட்டதாக இருந்தால், அதை ஒரு முறை தொட்டாடியதாகவே கருதப்படும்.

இவ்வாறு ஒரே சமயத்தில் படாமல் போனால், அது 'இரண்டு முறை தொட்டாடியது' (Double Touch) என்னும் தவறாகக் குறிக்கப்படும்.

41. மாற்றாட்டக்காரர்கள் (Substitutes)

எந்தச் சூழ்நிலையிலும், ஒரு குழுவில் 6 பேர்களுக்குக் குறையாமல் ஆடுகளத்தினுள் இருக்க வேண்டும். அதாவது நிரந்தர ஆட்டக்காரர்கள் மாற்றாட்டக் காரர்கள் என்பதாகும் ஒரு குழுவில் மொத்தம் 12 பேர்களுக்கு மேல் போகக் கூடாது

ஆடுகளத்தினுள் ஆட இறங்கிய 6 ஆட்டக்காரர்களைத் தவிர, மீதி 6 பேர்களும். நடுவருக்கு எதிராக உள்ள ஆடுகள பக்கக் கோட்டிற்குப் பக்கமாக அமர்ந்திருக்க வேண்டும் .

போட்டி ஆட்டம் துவங்குவதற்கு முன்னதாகவே, ஆட்டக்காரர்கள், மாற்றாட்ட க்காரர்களின் பெயர்கள் ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்பட்டிருந்தால் தான், ஆட்டத்தில் விளையாட அனுமதிக்கப்படுவார்கள் பெயர் எழுதபடாதவர்களுக்கு ஆட்டத்தில் ஆட அனுமதியில்லை

மாற்றாட்டக்காரர்கள் ஆடுகளத்திற்கு . வெளியே, உடலைப் பதமாக்கும் பயிற்சியில் ஈடுபடலாம். ஆனால் அவர்கள் இருக்க வேண்டிய இடத்திற்கு உடனே வந்துவிட வேண்டும். **42.ஆள் மாற்றுமுறை** (Substitutions)

ஓய்வு நேரத்தில் ஆட்டக்காரர்களை மாற்றிக்கொள்ள நடுவரிடம் முன் அனுமதி பெறவேண்டும். அந்த அனுமதியை குழுத் தலைவன் அல்லது மேலாளர் கேட்டுப் பெறலாம். ஆள் மாற்றுதற்குரிய ஓய்வு நேரம் 30 நொடிகள். அதற்குள்ளாக, ஒரு ஆட்டக்காரரையோ அல்லது பல ஆட்டக்காரர்களையோ ஒரே சமயத்தில் மாற்றிக் கொள்ள அனுமதி உண்டு.

ஒரு முறை ஆட்டத்தில் (Set) ஒரு குழு அதிக அளவு 6 முறைதான் மாற்றாட்டக்காரர்களை மாற்றிக் கொள்ளமுடியும்.

மாற்றாட்டக்காரர், ஒருவர் உள்ளே போய் ஆட வாய்ப்பளித்து வெளியே வரும் ஒரு ஆட்டக்காரர், யாருக்கு இடம் கொடுத்து வெளியே சென்றாரோ, அதே இடத்தில் போய். நின்று ஆட முடியும். ஒரு மாற்றாட்டக்காரர் ஒரே ஒரு முறை தான் உள்ளே சென்று வெளியே வரலாம்.

ஒரு மாற்றாட்டக்காரர், ஆடுகளத்தில் இறங்கி ஆடி பின்னர் வெளியே வந்து விட்டால், மீண்டும் உள்ளே சென்று ஆட முடியவே முடியாது எதிர்பாராத நிகழ்ச்சிகளால், மாற்றாட்டக்காரர்களைப் போடுகின்ற வாய்ப்புகள் எல்லாம் முடிந்திருந்தால், காயம்பட்ட ஆட்டக்காரருக்குப் பதிலாக, ஒருவர் இறங்கி விளையாட அனுமதிக்கப்படும்.

43.மூன்று பந்து ஆட்டமுறை(Three Ball System)

ஆட்ட நேரத்தில் பந்து வெளியே போய்விட்டால், மீண்டும் அதை எடுத்து வருவதற்குள் நேரம் கடந்து போய் விடுகிறது என்பதாலும், ஆட்டத்தை இடை விடாமல் தொடர்ந்து நடத்தி முடிக்க வேண்டும் என்பதாலும், ஆட்ட வல்லுநர்கள் மேற்கொண்ட புது உத்திதான் இந்த மூன்று பந்து ஆட்ட முறையாகும். இந்த மூன்று பந்துகளை வைத்து 6 பந்துப் பையன்களைக் கொண்டு (Ball Boys) எப்படி ஆட்டத்தை நடத்துவது என்பது தான் புதிய முறை.

6 பந்துப் பையன்களும் நிற்கின்ற இடம் பின் வருமாறு.

ஆடுகள மூலை ஒவ்வொன்றுக்கும் ஒவ்வொரு பையன் (4) அதாவது அவர்களுக்குத் தந்திருக்கும் எண்கள் 1,3,4,6.

ஆட்டக் குறிப்பாளர் அருகில் ஒருவன் (2)

நடுவருக்குப் பின்புறம் ஒருவன் (5) ஆக . மொத்தம் 6.

ஆட்டத் தொடக்கத்தில் ஆட்டப் பந்துகளான மூன்றும் இருக்கும் இடம். ஒரு பந்து ஆட்டக் குறிப்பாளர் மேசையில்,மற்ற இரு பந்துகளும் பந்துப் பையன்கள் 1 இடமும் 4இடமும்.

இந்த 1ம் 4ம் தான். இரண்டு பக்கங்களிலும் நின்று. கொண்டு, சர்வீஸ் போடும் ஆட்டக்காரருக்குப் பந்தைக் கொடுப்பவர்கள் ஆவார்கள்.

பந்து வெளியே போய் விட்டால், பந்து வைத்திருக்கும் மற்ற பந்துப் பையன், உடனே எந்தக்குழு சர்வீஸ் போடுகிறதோ, அந்தப் பக்கத்தில் நிற்கும் பந்துப் பையனிடம் (1அல்லது 4) தரவேண்டும். அவன் சர்வீஸ் போடுபவரிடம் பந்தைத் தருவான்.

பந்து ஆடுகளத்தினுள் இருந்தால், அந்த இடத்திற்கு அருகில் உள்ள பந்துப் பையனிடம் , பந்தை உடனே கொடுத்துவிடவேண்டும். அல்லது ஆடுகளத்திற்கு வெளியே விடவேண்டும் **44. ஓய்வு நேரம்** (Time Out)

ஓய்வுக்காக, அல்லது ஆட்டக்காரர்களை மாற்றிக் கொள்ள, குழுத் தலைவன் அல்லது குழுமேலாளர் நடுவரிடம் அனுமதி கேட்கலாம். அதற்குத் தான் ஓய்வு நேரம் என்று பெயர். அதற்குரிய நேரம் 30 நொடிகளாகும்.

ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் ஒவ்வொரு முறை ஆட்டத்திலும் 2 முறை ஓய்வு நேரம் கேட்க உரிமையுண்டு.

ஏதாவது காயம் யாருக்காவது ஏற்பட்டால் நடுவர் ஓய்வு நேரம் என்பதாக, 3 நிமிட நேரம் இடைவேளை உண்டு.

ஓய்வு நேர வேளையில், ஆட்டக்காரர்கள் ஆடுகளத்தை விட்டு வெளியே செல்வதோ அல்லது வெளியே உள்ளவர்களிடம் பேசுவதோ கூடாது. குழுப் பயிற்சியாளரிடம் அறிவுரை கேட்கலாம். ஆனால், அவரும் ஆடுகளத்தினுள் நுழையக் கூடாது.

சர்வீஸ் போட வேண்டுமென்று வருபவருக்கு அந்தந்த பகுதியில் உள்ள பந்து பையன், பந்தைத் தரவேண்டும். ஓய்வு நேரம் கேட்கப்படும் சமயத்தில், இரண்டாவது நடுவரிடம் பந்தை ஒப்புவித்திட வேண்டும்.

பந்துப் பையன் பந்தை ஒருவரிடம் வழங்கும் போது, எறியக் கூடாது தரையோடு தரையாக உருட்டி விட வேண்டும் பந்துப் பையன்கள் நிற்கும் இடங்கள்.

4.கிரிக்கெட்

(CRICKET)

–

1.இணைப்பான்கள் (Bails)

விக்கெட் என்ற அமைப்பினை உருவாக்க, ஆட்டத்தில் மூன்று குறிக்கம்புகள் (Stumps) உதவுகின்றன. அந்த மூன்று குறிக்கம்புகளையும் ஒன்றாக இணைத்திட, அவற்றின் தலைப்பாகத்தில் வைக்கப்படுகின்ற பொருளுக்கு இணைப்பான்கள் என்று பெயர். மூன்று கம்புகளையும் இணைக்கின்ற தன்மையில் உதவுவதால், இப்பெயர் பெற்றது. இரண்டு இணைப்பான்கள் ஒரு விக்கெட்டில் இடம் பெறுகின்றன.

ஒவ்வொரு இணைப்பானும் 4⅜ அங்குலம் நீளம் உள்ளது. அது குறிக்கம்புகளின் மேல் வைக்கப்படுகின்ற பொழுது, கம்புக்கு மேல் அரை அங்குல உயரத்திற்குத் துருத்திக் கொண்டிருப்பதுபோல் உள்ள அமைப்பாக இருக்கும். ஒரு போட்டி ஆட்டத்திற்கு 2 விக்கெட்டுகள் உண்டு.

2.பந்து(Ball)

சிவப்பு நிறத்தில் ஆன கிரிக்கெட் பந்தின் கனமானது 5½ அவுன்சுக்குக் குறையாமலும்,5¾ அவுன்சுக்கு மிகாமலும் இருக்கிறது. தக்கையாலும் முறுக்கேறிய நூல்களாலும் மேலும் தோலினாலும் உருவாக்கப்பட்டப் பந்தின் சுற்றளவானது 8⅜ அங்குலத்திற்குக் குறையாமலும் 9 அங்குலத்திற்கு மேற்படாமலும் இருக்கவேண்டும்.

3. பந்தாடும் மட்டை. (Bat)

ஒரு பந்தாடும் மட்டையின் மொத்த நீளமானது 3½8 அங்குலத்திற்கு மேற்படாதவாறு அமைக்கப்பட்டிருக்கிறது. அதில் பந்தடித்தாடும் அகலப் பரப்பானது எந்தக் காரணத்தைக் கொண்டும் 4½ அங்குலத்திற்கு மேற்படாமல் இருந்திட வேண்டும்.

4. ஆடுகள எல்லை (Boundaries)

போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னர் நாணயம் சுண்டி முடிவெடுப்பதற்கு முன்னதாகவே. இருகுழுத் தலைவர்களும் கலந்து பேசி, எல்லையின் அளவு பற்றி இணக்கமுறப் பேசி முடிவெடுத்துக் கொள்வார்கள். அதாவது எல்லையின் தூரம் எவ்வளவு இருக்க வேண்டும். எந்த நிலையில் எத்தனை ஓட்டங்கள் தரலாம். என்பனவற்றையெல்லாம் பேசி ஒரு முடிவுக்கு வருவார்கள்.

அதன் பிறகு எல்லைக் கோடாக கொடிகள் அல்லது கொடிக்கம்புகள் மூலமாக எல்லைக் கோட்டைக் காட்ட கண்ணாம்புக் கோடுகள் போடச் செய்வார்கள். அல்லது கற்பனை கோடுகளாகவும் கொண்டு ஆட்டத்தைத் தொடங்குவார்கள்.

5. பந்தெறியால் விக்கெட் விழுதல் (Bowled)

பந்தெறியாளரால் (Bowler) ஏறியப்படும் பந்தானது நேராகச் சென்று விக்கெட் மீதுபட்டு விக்கெட் வீழ்ந்தாலும், அல்லது பந்தடி ஆட்டக்காரரர் உடம்பின் மீது அல்லது மட்டையின் மீது முதலில் பட்டு அதற்குப்பிறகு விக்கெட் மீது வீழ்ந்தாலும், அல்லது பந்தை ஆடிய பிறகு பந்தைக் காலால் உதைத்தோ அல்லது அடித்தோ விக்கெட் விழுந்தாலும், அது பந்தெறியால் விக்கெட் விழுந்தது என்றே கருதப்படும்.

6. பந்தெறிதல்(Bowling)

ஒரு பந்தெறியாளர் ஒரு விக்கெட் புறத்திலிருந்து, மறு புறம் உள்ள விக்கெட்டைக் காத்து நிற்கும் எதிர்க்குழு பந்தடி ஆட்டக்காரரை நோக்கி (விக்கெட்டை நோக்கி) விதிமுறை பிறழாது எறியும் பந்திற்கே பந்தெறிதல் என்று பெயர்.

7. எகிரும் பந்து (Bump Ball)

பந்தடித்தாடுபவர் அடித்து ஆடுவதற்கு ஏற்றாற்போல் பந்தெறிவதுதான் இயல்பான முறையாகும். அவ்வாறு இல்லாமல், பந்தை அடித்தாடுபவருக்கு முன்பாக வேகமாகத் தரையில் மோதுவதுபோல் எறிந்து, அது அவருக்குத் தலைக்கு மேற்புறமாக உயர்ந்து சென்று பந்தைப் பிடித்தாடுவது (Catch) போன்ற அளவில் செல்வதைத் தான் எகிரும் பந்து என்று அழைக்கிறோம்.

8. பொய் ஓட்டம் (Bye)

விதிகளுக்குட்பட்டு பந்து எறிவதைத்தான் பந்தெறி (Bowling) என்கிறோம். 'முறையிலா பந்தெறி' (No Ball); 'எட்டாத பந்தெறி' என்னும் தவறுகள் தேராதபடி சரியாக எறியப்படுகிற பந்தானது, பந்தடிக்கும் மட்டையில் பட்டுவிட்டுப் போனால், அப்பொழுது ஓடி ஒட்டம் எடுத்திருந்தால், அது அடித்தாடும் ஆட்டக்காரரர் கணக்கில் குறிக்கப்படும். அவ்வாறு இல்லாமல், அவர் மட்டையில் அல்லது உடலின் எந்தப் பகுதியிலும் படாமல் பந்து போனால், அதற்காக நடுவர் தன் ஒரு கையை தலைக்கு மேலே உயர்த்தி, கையை

விரித்துக் காட்டினால், அது பொய் ஓட்டம் என்பதாகக் குறிக்கட்படும்.

9. வெற்றிச் சமநிலை (Draw)

முழு ஆட்ட நேரமும் ஆடி முடிக்கப் பெற்ற பிறகு, ஆட்டத்தின் முடிவில் இரண்டு குழுக்களும் சம எண்ணிக்கையில் ஓட்டங்கள் எடுத்திருந்தால், அந்த ஆட்டம் வெற்றி தோல்வியில்லாமல் சமநிலையாக முடிந்தது என்று கூறப்படுகிறது.

அதாவது, ஒரு போட்டி ஆட்டத்தின் முழு ஆட்ட நேரம் என்பது, 'முறை ஆட்டங்கள்' (Innings) என்ற அளவிலாவது: அல்லது நாள் கணக்கில் ஆட வேண்டும் என்றாவது, ஆடுவதற்கு முன் கூட்டியே முடிவு செய்து கொள்வதாகும்.

40. முடிவு நிலை அறிவிப்பு (Declaration)

பந்தடித்தாடும் வாய்ப்பினைப் பெற்று ஆடுகின்ற ஒரு குழுவின் தலைவர் (Captain) தன் குழு பந்தடித்து ஆடி திரட்டிய ஓட்டங்களின் எண்ணிக்கையானது, வெற்றி தரும் சாதகமான நிலையில் இருக்கிறது என்பதை உணர்ந்து கொள்ளும் நேரத்தில், எதிர்க்குழு தலைவரைப் பார்த்து, 'நாங்கள் பந்தடித்தாடும் உரிமையை இத்துடன் முடித்துக் கொள்கிறோம்' என்று விடுகின்ற அறிவிப்பைத் தான் முடிவு நிலை அறிவிப்பு என்று கூறுகின்றார்கள்.

இப்படி அவர் அறிவிக்கின்ற முறைக்கு, கால நேரம் பார்க்க வேண்டியதில்லை. தான் முடிவு செய்கின்ற எந்த நேரத்திலும் இவ்வாறு அறிவித்து விடலாம். **31. ஈட்டாத ஓட்டங்கள்** (Extras)

ஒரு பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர், எதிராளி வீசுகின்ற பந்தை முறையோடு அடித்து எடுக்கும் ஓட்டங்கள் தான் சரியான ஓட்டங்கள் என்று கணக்கில் குறிக்கப்படும். அவர் மட்டையில் பந்து படாதவாறு. அவருக்கு வருகின்ற ஓட்டங்களைத் தான் ஈட்டாத ஓட்டங்கள் என்று தனியாகக் குறிக்கப்படும். இவ்வாறு வருகின்ற ஓட்டங்களை பொய் ஒட்டம் (Byes) என்றும். மெய்பட்டு ஒட்டம் (Leg Byes) என்றும் தனித்தனியாக சந்தர்ப்பத்திற்கேற்றவாறு குறிக்கப்பெறும்.

12. தொடர்ந்தாட விடுதல் (Follow on)

ஒரு பந்தடித்தாடும் குழுவானது, குறிப்பிட்ட ஓட்டங்கள் எடுத்திருக்கும் பொழுது, ஆட்டத்தை நிறுத்தி, அடுத்த

குழுவினரை ஆடுமாறு அழைப்பதற்குத்தான் முடிவு நிலை அறிவிப்பு என்று பெயர் (10 வது பிரிவைக் காண்க) .

அவ்வாறு வாய்ப்புப்பெற்ற எதிர்க்குழு, வந்து பந்தடித்தாடி முடித்த பிறகும், அடுத்த குழுவினர் எடுத்த ஓட்டங்களை மிஞ்ச இன்னும் அதிக ஓட்டங்கள் எடுக்க வேண்டும் என்ற நிலையில் இருந்தால், அடுத்தமுறை ஆட்டத்தையும் (Inning) தொடர்ந்து ஆடுமாறு கேட்டுக்கொள்கின்ற உரிமை அறிவிப்புச் செய்த குழுத்தலைவருக்கு உண்டு.

அவ்வாறு கேட்டுக் கொள்ளும் பொழுது, எதிர்க் குழுவினரும் இணங்கி ஏற்றுக்கொண்டு, தொடர்ந்து ஆடத்தான் வேண்டும். அவர்களுக்கு வேறு வழியேயில்லை. இவ்வாறு ஆடுகின்ற முறையைத்தான் தொடர்ந்தாடவிடுதல் என் கிறோம்.

13. ஏமாற்று சுழல் பந்தெறி (Googly)

இது பந்தெறி முறையில் ஒரு புதிய அணுகு முறையாகும். அதாவது, பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரரை நோக்கிப் பந்தெறி யும் ஒருவர், பந்தடித் தாடுபவருக்கு முன் எதிர் சுழல் பந்தாகத் தெரிவது போல எறிந்து (Off Break) அதே சமயத்தில் கால் ஓரத்தில் சுழன்று செல்லும் தன்மையில் (Leg Break) எறி வதைத்தான் ஏமாற்று சுழல் பந்தெறி என்று கூறுகிறோம்.

இதை முதன் முதலில் பரிட்சார்த்தமாக எறிந்து வெற்றி பெற்ற ஆரம்ப எறியாளர் என்ற பெருமையைப் பெற்றவர் இங்கிலாந்து நாட்டைச் சேர்ந்த B.J.T. போசன் குவெட் (Bosan Ouet) என்பவர். இந்த எறிமுறைக்கு முதலில் ஆட்டமிழந்தவர் (1900ல்) S கோ (Coe) என்பவர்.

14. பந்தைத் தொட்டாடுதல் (Handled Ball)

பந்து ஆட்டத்திலிருக்கும் பொழுது, பந்தடித்தாடும் ஒரு ஆட்டக்காரரர் பந்தைத் தொட்டால், அவர் பந்தைக் கையால் தொட்டாடினார் என்ற தவறுக்கு ஆளாகி, அதனால் ஆடும் வாய்ப்பை இழந்து, வெளியேற நேரிடும்.

பந்தாடும் மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் கையானது மட்டையின் ஒரு பகுதியாகவே கருதப்படுகிறது. தான் ஆடிய பந்தை இரண்டாவது முறையாக ஆடினாலும் தவறுதான். அதுபோலவே கையால் தொட்டாலும், அது ஆட்டழிழந்து வெளியேற வைத்துவிடும்.

ஆனால், எதிர்க் குழுவினர் விரும்பி வேண்டிக் கேட்டுக் கொண்டால், அந்தப் பந்தை அவர்கள் பக்கம் தள்ளிவிடலாம்.

பந்தைக் கையால் தொட்டாடி இவர் ஆட்டமிழந்தார் என்று ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்படும்.

15. மூன்று விக்கெட்டைத் தொடர்ந்து வீழ்த்துதல் (Hat Trick)

எதிர்க்குழு பந்தடி ஆட்டக்காரர்களை நோக்கிப் பந்தெறியும் ஓர் ஆட்டக்காரர், எதிர்க் குழுவின் மூன்று ஆட்டக்காரர்களைத் தொடர்ந்து ஒன்றின்பின் ஒன்றாக வீசும் மூன்று பந்தெறிகளாலும் ஆட்டமிழக்கச் செய்வதைத்தான் இப்படி அழைக்கிறோம்.

ஒரு பந்தெறி தவணையில் (Over) தொடர்ந்து வீசுகின்ற ஒவ்வொரு பந்திலும் ஒவ்வொருவராக மூன்று வீச்சுக்களில் மூன்று பேர்களை ஆட்டமிழக்கச் செய்வதாகும். இது ஒரே போட்டி ஆட்டத்தில் நடைபெற வேண்டிய அரிய திறனாகும்

16. பந்தை இருமுறை ஆடுதல்(Hit the Ball Twice)

ஒரு பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர், பந்தெறியாளர் எறிகின்ற பந்தை எதிர்த்தாடி அதாவது தன்னுடைய உடல், மட்டை அல்லது உடையில் பட்டு விழுந்தப் பந்தை, மீண்டும் வேண்டுமென்றே அடித்தாடினால் அதைத் தான் பந்தை இருமுறை ஆடுதல் என்று கூறுகின்றார்கள்.

இன்னும் விளக்கமாகக் காண்போம். பந்தெறி மூலமாக வருகின்ற பந்தை அவர் முதலில் அடித்தாடி விடுகிறார். ஆனால் அந்தப் பந்தானது அதிக தூரம் போகாமல், அவருக்கு அருகிலேயே கிடக்கிறது. அதை எட்டிப் போகுமாறு அனுப்பிவிட வேண்டும் என்பதற்காக, மீண்டும் அந்தப் பந்தை அவர் வேண்டுமென்றே அடித்தாடுகிறார். அதைத் தான் பந்தை இருமுறை ஆடுதல் என்கிறோம். இதற்குரிய தண்டனை அவர் ஆட்டமிழந்து போகிறார்.

17. தானே விக்கெட்டை வீழத்துதல் (Hit Wicket)

எதிர்க் குழு ஆட்டக்காரரின் பந்தெறியை எதிர்த்து ஆடிட நிற்கும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர், தான் அந்தப்பந்தை அடித்தாட முயலும் நேரத்தில், தனது பந்தாடும் மட்டையால், தான் காத்து நின்றாடுகின்ற விக்கெட்டைத் தட்டி விட்டால், அவர் தானே தனது விக்கெட்டை வீழ்த்திக் கொண்டார் என்பது அர்த்தமாகும். அதற்குரிய தண்டனை - அவர் ஆட்டமிழந்து போகிறார்.

18. விக்கெட்டின் முன்னே கால் (Leg Before Wicket),

பந்தெறியால் வருகின்ற பந்தானது, ஒருவர் தடுத்தாட நிற்கும் விக்கெட்டுக்கு நேராக இருந்து ஆடும்போது, தனது கையிலோ அல்லது பந்தாடும் மட்டையிலோ முதலில் பந்து படாமல், பந்தானது இணைப்பான்களுக்கு (Bails) சற்று மேலாக வந்தாலும்; அதன் வழியில் குறுக்கிட்டு இடையிலே (காலால்) தடுத்தால் ஒரு விக்கெட்டிலிருந்து இன்னொரு விக்கெட்டிற்கு நேர்க்கோட்டு அமைப்பில் நேராக எறியப்பட்டு அது விக்கெட்டைச் சென்று தாக்கியிருக்கும் அல்லது ஆடுவோரின் வலப்புறத்தில் (off side) விழுந்த பந்தானது அவரது விக்கெட்டை நோக்கி வந்திருக்கும் என்று நடுவர் கருதினால், அவ்வாறு அபிப்ராயப்பட்டால், பந்தடி ஆட்டக்காரர் விக்கெட்டிற்கு முன்னே தனது காலை வைத்துத் தடுத்திருந்தார் என்பதாக நடுவர் கூறிவிடுவார். அதனால் அவர் ஆட்டமிழந்து போகின்றார்.

19. மெய்படு ஓட்டம் (Leg Bye)

பந்தெறியாளர் வீசுகின்ற பந்தானது, பந்தடித்தாடுபவர் மட்டையிலோ அல்லது அவரது உடலிலோ மற்றும் எந்தப் பகுதியிலும் படாமல் போனால், அப்பொழுது பந்தடித்தாடுபவர் எடுக்கின்ற ஓட்டத்திற்கு பொய் ஓட்டம் (Bye) என்று பெயர் கொடுத்து குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்படுகிறது.

மட்டையில் படாமல், அதைப் பிடித்திருக்கும் மணிக் கட்டைத் தவிர (Wrist), மற்றவாறு உடலில் எந்தப் பாதத்தைத் தொட்டவாறு பந்து விக்கெட்டைக் கடந்து சென்றாலும், அதற்காகப் பெறுகின்ற ஓட்டத்தை எல்லாம் மெய்படு ஓட்டம் (Leg Bye) என்றே அழைக்கின்றனர்,

காலில் பட்டாலும் மேலில் பட்டாலும் எல்லாம் ஒன்று தான். ஆனால் ஆங்கிலத்தில் Leg என்று தான் குறிப்பிட்டிருக்கின்றனர். தமிழில், அதற்கு மெய்மீது படுகின்ற என்பதைக் குறித்துக் காட்ட, மெய்படு ஓட்டம் என்று. தந்திருக்கின்றோம்,

20.ஓட்டம் தராத பந்தெறி (Maiden Over)

ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு (over) ஆறு எறிகள். சில பகுதிகளில் 8 எறிகள் உண்டு. அவ்வாறு ஆறு முறை பந்து வீசியெறிவதன் மூலம் எதிர்த்து ஆடுகின்ற பந்தடி ஆட்டக்காரர், ஒரு ஓட்டம் கூட எடுக்க முடியாமல் திறமையுடன் எறிந்து விட்டால், அதற்குக் தான் ஓட்டம் தராத பந்தெறி என்று பெயர். Maiden என்றால் கன்னியென்பது பொருள் குழந்தை பெற்றவள் தாய் என்றும்,

தாய்மை அடையாதவளை கன்னியொன்றும் அழைப்பது மரபு. ஓட்டம் என்ற குழந்தையைத் தராமல், சாமர்த்தியமாகப் பந்து வீசும் ஆற்றலைக் குறிக்கவே Maiden over என்று ஆங்கிலேயர் பெயரிட்டிருக்கின்றனர்.

21. முறையிலா பந்தெறி (No Ball)

விதிகளுக்குப் புறம்பாக எறிந்தால் அதை முறையிலா பந்தெறி என்று நடுவர் அறிவித்து விடுவார். (முறையுடன் எறிவதை 6. Bowling என்ற பகுதியில் காண்க).

வேறுபல சூழ்நிலைகளிலும் நடுவர் இவ்வாறு அறிவிப்பார். பந்தெறிபவர் கையிலிருந்து எறியும் போது, ஏதாவது ஒரு காரணத்தால், பந்து கையைவிட்டு வெளியே செல்லாது தேங்கிப்போவது;

தான் முறையாகப் பந்தெறிவதற்கு முன், பக்கத்தில் நின்று அடித்தாட இருக்கும் நடு பந்தடி ஆட்டக்காரரின் விக்கெட்டை (அவரடைய முயலும்போது) வீழ்த்துவதற்காக -பந்தை வீசி எறிதல்.

இவ்வாறு எறியப்படும் முறையிலா பந்தை, அந்த பந்தடி ஆட்டக்காரர் அடித்தாடலாம். ஓடி ஓட்டமும் எடுக்கலாம். அவர் எத்தனை ஓட்டமும் ஓடி எடுத்துக் கொள்ளலாம். அவரால், ஓடி ஓட்டம் எடுக்க இயலவில்லை என்றால், ஒரு ஓட்டம் தரப்படுவதற்கு விதிகள் உதவுகின்றன.

முறையிலா பந்தெறி மூலம் விக்கெட்டை வீழ்த்திவிட முடியாது. விக்கெட்டுகளுக்கிடையே ஓடும்போது, விக்கெட்டை வீழ்த்தி, அவரை ஆட்டமிழக்கச் செய்யலாம். அவரே இரண்டு முறை பந்தாடினால், அந்தக் குற்றத்திற்காக ஆட்டமிழந்து போவார்.

22. தடுத்தாடுவோரைத் தடைசெய்வது (Obstructing The Field)

ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர், தான் அடித்தாடிய பந்தை தடுத்தாட அல்லது பிடித்துவிட முயற்சிக்கும் எதிர்க் குழுவினர் வேண்டுமென்றே அவர்களது முயற்சியைத் தடுக்கும் அல்லது கெடுக்கும் முறையில் முயன்றால், அவர் தடுத்தாடுபவர்களைத் தடை செய்தார் என்ற குற்றத்திற்கு ஆளாகி ஆட்டமிழந்து போவார்.

பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் இருவரில் யார் இந்தத் தவறைச் செய்தாலும் ஆட்டமிழப்பார். தற்செயலாகவா அல்லது வேண்டுமென்றே செய்தாரா என்பதை நடுவரே தீர்மானிப்பார்.

23.பந்தெறி தவணை (Over)

ஒரு பந்தெறி ஆட்டக்காரர் ஒரு விக்கெட் இருக்கும் பக்கத்திலிருந்து மறுபுறம் உள்ள விக்கெட்டைக் காத்து நின்றாடுகின்ற எதிர்க் குழுவின் பந்தடி ஆட்டக்காரரை நோக்கி விதிமுறையுடன் பந்தை எறிவதற்குப் பந்தெறி தவணை என்று பெயர்

பந்தெறி தவணை என்பது தொடர்ந்தாற் போல் ஒரு புறத்திலிருந்து 6 முறை எறிவதாகும்.

24 எதிர்ப்புற ஆடும் பரப்பு (Off Side)

பந்தடிப்பதற்காக வந்திருக்கும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர். தான் அடித்தாடுவதற்கு முன், பந்தடி மட்டையை வைத்துக் காத்துக் கொண்டிருக்கும் தயார் நிலையில். அவர் (பார்வை படுகின்ற) முன்பகுதி முழுவதுமே எதிர்ப்புற பகுதி என்று அழைக்கப்படுகிறது.

25. பின்புற ஆடும் பரப்பு (On Side)

பந்தடிப்பதற்காக வந்திருக்கும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர். தான் அடித்தாடுவதற்கு முன்பாக, பந்தடி மட்டையைக் கையில் வைத்து அடிக்கக் காத்துக் கொண்டிருக்கும் தயார் நிலையில், (அவர் முதுகுப் பகுதியும், விக்கெட்டின் பின்புறப் பகுதியும்) அவரது பின்புறம் பரந்து விரிந்துள்ள மைதானப் பகுதியே பின்புற ஆடும் பகுதி என்று அழைக்கப்படுகிறது. **26. விக்கெட்டின் மறுபுறம் சுற்றி எறிதல்** (Over The Wicket)

பந்தெறியாளர், தான் பந்து வீசுகின்ற பகுதியிலிருந்து ஓடி வந்து எறிகின்ற போது, வழக்கமாக விக்கெட்டின் இடப்புறப் பகுதியிலிருந்து தான் பந்தெறிய வேண்டும். இது பொதுவான விதிமுறை.

அப்படியின்றி விக்கெட்டின் வலது பக்கத்திலிருந்து வீசினால் தான் நன்றாக வரும் என்று பந்தெறியாளர் எண்ணுகிற போது நடுவரிடம் அனுமதி பெற்று எறியலாம். அது பந்தடி ஆட்டக்காரருக்கும் அறிவிக்கப்படும்.

இவ்வாறு விக்கெட்டின் வலது புறத்திலிருந்து பந்து வீசப்படும் பத்தெறிதான் விக்கெட்டின் மறுபுறம் சுற்றி எறிதல் என்பதாகக் கூறப்படுகிறது.

27.வீண் எறி (Over Throw)

பந்தைத் தடுத்தாடுகின்ற ஒரு ஆட்டக்காரர் (Fielder) தான் தடுத்தாடிய பந்தை, விக்கெட் காப்பாளருக்கு எறிவது தான் முறையான ஆட்டம். அவ்வாறு எறிய முயலும் போது விக்கெட்டைத் தாக்கி வீழ்த்த வேண்டும் என்ற முயற்சியிலும் வேகமாக எறிவதும் உண்டு.

இது போன்ற சூழ்நிலையில், விக்கெட் காப்பாளர் கைக்குப் பந்து போய் சேராமல் அல்லது விக்கெட்டையும் வீழ்த்தாமல் பந்து தூரமாகப் போய்விடுகிறபோது, அந்தச் சூழ்நிலையைப் பயன்படுத்தி, பந்தடி ஆட்டக்காரர்கள் மேலும் ஓடி மேற்கொண்டு 'ஓட்டங்கள்' எத்டுது விடுவார்கள்.

இப்படி மிகையான அதிக ஒட்டங்களை எதிராளிகள் எடுக்க உதவுகின்ற வகையில் முறை தவறி எறிகின்ற எறியையே வீண் எறி என்கிறோம்.

28. **பந்தாடும் தரைப் பகுதி (Pitch)**

இரண்டு விக்கெட்டுகளுக்கும் இடையே உள்ள துரம் 22 கெஜமாகும். அதிலே பந்தாடும் தரைப் பகுதி என்பது விக்கெட்டின் நடுக்குறிக் சம்பிலிருந்து இருபுறமும் 5 அடி அகலத்தில் விரிந்து செல்கிறது. மொத்தம் 10 அடி அகல முள்ள பகுதியாகும்.

பந்தாடும் தரைப் பகுதியானது இரண்டு பந்தெறி எல்லைக் கோடுகளுக்கு (Bowling creases) இடையே அமைந்துள்ள பரப்பளவாகும்.

நாணயம் சுண்டி ஆட்டத்தைத் தொடங்குவதற்கு முன்னதாக, மைதானப் பொறுப்பாளர்கள் பந்தாடும் தரையின் தரமான இருப்பிற்குப் பொறுப்பானவர்கள் ஆவார்கள். ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு அந்தப் பொறுப்பு நடுவர்களிடம். வந்து சேர்கிறது.

போட்டி ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது பந்தாடும் தரையை மாற்ற வேண்டுமானால், இரண்டு நடுவர்களும் ஏகமனதாக ஏற்றுக் கொண்டால் தான் மாற்ற முடியும்.

29. **ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்தார் (Played On)**

பந்தை அடித்தாடிவிட்ட ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Batsman) தான் பந்தை ஆடிய பிறகு, மீண்டும் அதை அடிக்க அடிபட்ட பந்தானது உருண்டேடி அவர் காத்து நிற்கின்ற விக்கெட்டை வீழ்த்தி

விட்டால். அவர் ஆட்ட மிழந்தார் என்று நடுவரால் அறிவிக்கப்படுவார்.

ஆனாலும், ஆட்டக் குறிப்பேட்டில், அவர் பந்தெறி பால் விக்கெட் விழுந்ததால் ஆட்டமிழந்தார் (Bowled) என்பதாகவே குறிக்கப்படுவார்.

39. **அடித்தாடும் எல்லைக்கோடு** (Popping Crease)

பந்தாடும் தரைப் பகுதியில் விக்கெட்டுக்கு நேராகக் குறிக்கப்பட்டுள்ள பந்தெறி எல்லைக் கோட்டுக்கு (Bowling crease) இணையாக, குறிக்கப்புகளால் ஆன விக்கெட்டிற்கு 4 அடி முன்புறமாக அமைக்கப்பட்டிருக்கிறது . (கறிக்கம்புகளிலிருந்து இருபுறமும் 6 அடி தூரம் (தரையில்) இருப்பது போல எல்லை குறிக்கப்பட்டிருக்கும்.

பந்தடித்தாட வந்திருக்கும் ஆட்டக்காரர், தனது உடலின் ஒரு பகுதியாவது அல்லது தான் கையில் பிடித்திருக்கும் மட்டையின் ஒரு பகுதியாவது, இந்த எல்லைக்குள்ளே இருப்பது போல் எப்பொழுதும் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

அப்படியின்றி, அவர் அந்தக் கோட்டிற்கு வெளியே வந்து விட்டால், அவர் வெளியே இருப்பதாகக் கருதப்படுவார்? (Cut of his ground). எதிர்க் குழுவினர் அந்த நேரம் பார்த்து, அவரது விக்கெட்டை வீழ்த்தி விட்டால் அவர் ஆட்டமிழந்து போவார்.

31. **ஓய்வு பெறுதல் (Retite) (ஆட இயலாது)**

பந்தடித்தாடும் ஒரு ஆட்டக்காரர், தன் ஆடிக்கொண்டிருக்கும் நேரத்தில், சுக வீனத்தாலோ அல்லது காயம்படுதல் போன்ற தவிர்க்க முடியாத காரணங்களினாலோ, ஆட இயலாது மைதானத்தைவிட்டு வெளியே வந்து விடுகிறார் என்பதற்குத்தன் ஆட இயலாது ஓய்வு பெறுதல் என்பதாகும்.

இவர் 'ஆட்டமிழக்கவில்லை. ஓய்வு பெற வந் கார் என்ற ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் இந்நிகழ்ச்சி குறிக்கப்படும்.

மீண்டும் இவர் உள்ளே சென்று விளையாட விரும்பினால், எதிர்க்குழுத் தலைவனிடம் அனுமதி கேட்டு பெற்று, ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து வெளியேறுகிற பொழுதுதான் போய் ஆட முடியும்.

32. **வந்தடையும் எல்லைக்கோடு (Return Crease)**

குறிக் கம்புகளுக்கு (stumps) நேராக இருபுறமும் 8 அடி, 8 அங்குலம் தூரம் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் கோட்டுக்கு பந்தெறி எல்லைக் கோடாகும்.

பந்தெறி எல்லைக் கோட்டுக்கு முன்புறமாக 4 அடி துரத்தில் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் கோடு அடித்தாடும் எல்லைக் கோடு என்று அழைக்கப்படும்.

இந்த இருகோடுகளுமே ஒரு எல்லையற்றதாக இருக்கும் அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டை பத்திரமாக வந்து சேர்ந்து விடுவதால் இதனை பந்தடித்தாடுபவர் வந்து அடையும் கோடு என்று கூறகிறோம்.

இந்தக் கோடு இன்னொரு முக்கியமான காரியத்திற்கும் பயன்படுகிறது. பந்தெறிபவர் (Bowler) தனது பந்தெறியை முடிக்கும் முன்பாக (Delivery) அவரது பின்னங்கால் (Back foot; இந்தக் கோட்க்குகடங்கியே தரையில் பட்டுக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

33.**விக்கெட்டைச் சுற்றி (Round the Wicket)**

வழக்கத்திற்கு மாறாக விககெட்டின் வலது புறமாக வந்து பந்தெறியும் முறையாகும்.

34. ஓட்டம் (Run)

பந்தை அடித்தாடிய ஒரு ஆட்டக்காரர், தான் நிற்கிற அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டிலிருந்து எதிரே உள்ள பகுதிக்குச் செல்ல, அதே போல் அங்கே நிற்பவர் இந்த எல்லைக் கோட்டுக்கு ஓடி வர, இருவரும் இரண்டு எல்லைக் கோடுகளை முறைப்படி ஒரு முறை கடந்து விட்டால், ஒரு ஒட்டம் எடுத்ததாகக் கணக்கிடப்படும்.

பந்து ஆட்டத்தில் இருக்கிற பொழுது (in play) எத்தனை முறை இப்படி ஒடி முடிக்கிறார்களோ, அத்தனை ஒட்டம் எடுத்தார்கள் என்று குறிக்கப்படும்.

பந்தடி வாய்ப்பில் உள்ள இரண்டு ஆட்டக்காரர்களும் ஒருவருக்கொருவர் இடம் மாற்றிக் கொள்ள ஓடி வருவதைத் தான் ஒட்டம் என்கிறோம். ஒரு ஒட்டம் எடுக்க, விதிமுறைப் படி இருவரும் (ஒடி) பங்கு பெற வேண்டும்.

35. ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழத்தல் (Run Out)

பந்தெறியாளர் ஒருவர், விதிகளுக்கு உட்பட்ட முறையில் பந்தெறிய, அதை பந்தடி ஆட்டக்காரர் அடித்தாடி அதனைத் தொடர்ந்து இரண்டு பந்தடி ஆட்டக்காரர்களும் ஓட்டம் எடுப்பதற்காக எதிரெதிர் விக்கெட்டை நோக்கி ஓடிச் செல்கின்றார்கள்.

அந்த 'ஓட்டம்' எடுக்கும் முயற்சியின் போது பந்தடித் தாடும் எல்லைக் கோட்டை நோக்கி (Popping Crease) ஓடிக் கொண்டிருக்கும் சமயத்தில் விக்கெட்டானது வீழ்த்தப்பட்டால் எல்லைக் கோட்டுக்கு வெளியேயுள்ள அந்த விக்கெட்டுக்குரிய பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து வெளியேற்றப்படுவார். வீழ்த்தப்பட்ட விக்கெட்டுக்கு அருகில் இருக்கின்ற பந்தடிக்காரரே (அவர் பந்தடி எல்லைக்குள் இல்லாமல் இருந்தால்) ஆட்டமிழந்தார் என்று நடுவரால் அறிவிக்கப்படுகிறார்.

இரண்டு பேரும் ஓட்ட முயற்சியில், ஒருவரை ஒருவர் கடக்காத பொழுது , அந்தந்த விக்கெட் அவரவருடைய விக்கெட்டாகத் தான் இருக்கும். ஆகவே விழுந்த விக்கெட்டுக்கு அருகாமையில் எந்த பந்தடி ஆட்டக்காரர் இருக்கிறாரோ அந்த ஆட்டக்காரரே ஆட்டமிழப்பார்.

38. குறை ஓட்டம் (Short Run)

வீசிய பந்தினை அடித்தாடிய பிறகு, இரண்டு பந்தடி எல்லைக்கோட்டை நோக்கி ஓடி தமது பந்தடி மட்டையால் கோட்டின் எல்லைக்குள் தொட்டால் தான் ஒரு ஓட்டம் என்று கணக்கிடப்படும்.

அவ்வாறு செய்யாமல், அவசரத்தின் காரணமாக எதிரே உள்ள எல்லைக்கோட்டைத் தொடாமல், ஒருவர் திரும்பி வந்து விட்டாலும் அதை ஓட்டம் என்று கணக்கிடாமல் குறை ஓட்டம் என்று நடுவர் கூறி விடுவார். பந்தடி எல்லைக் கோட்டுப் பகுதியைத் தொடாமல் ஓடிவருகிற குறை ஓட்டத்தை கணக்கில் சேர்த்துக் கொள்ளமாட்டார்கள்.

37. ஆறு ஓட்டங்கள் (Six)

அடிக்கப்பட்ட பந்தானது, உருண்டோடி மைதான எல்லையைக் கடந்து விடுகிற பொழுது 4 ஓட்டங்கள் அளிப்பது பொதுவான விதிமுறையாகும்.

ஆனால் ஆடுகள மைதானத்தின் எல்லைக் கோட்டைக் கடந்து, அதாவது எல்லைக்கு அப்பால் போய் விழுகின்ற பந்துக்குத் தான் 6 ஓட்டங்கள் கொடுக்கப்படும்.

தடுத்தாடுகின்ற ஆட்டக்காரர்கள் மைதானத்தினுள் இருந்தாலும், அவர்களைத் தொட்டு விட்ட பந்து மைதானத்திற்கு அப்பால் போய் விழுந்தால், அதற்கும் 6 ஓட்டங்கள் உண்டு.

மைதான எல்லைக் கோட்டின் மீது விழுந்தாலும் அல்லது திரைப் பலகைகள் மீது பந்து விழுந்தாலும் அதற்கு 6 ஓட்டங்கள் கிடையாது.

38. விக்கெட்டை அடித்து வீழ்த்துதல் (STUMPED)

முறையில்லாத பந்தெறி (No Ball) யைத் தவிர மற்ற முறையோடு எறிகின்ற பந்தை அடித்தாட முயற்சிக்கும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் பந்தை அடிக்கத் தவறிய நிலையில் அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியே வந்து விடுகிறார். அதாவது அவர் பந்தை அடிக்க எடுத்துக்கொண்ட வேகத்தால் குறி தவறி அதன் மூலம் தனது உடல் சமநிலை இழந்து அடித்தாடும் எல்லையை விட்டு வெளியே வந்து விடுகிறார். ஆனாலும் அவர் ஓட்டம் எடுக்கின்ற முயற்சியையும் மேற்கொள்ளவில்லை.

இந்த சமயத்தில், விக்கெட் பின்புறம் நிற்கின்ற விக்கெட் காப்பாளர், குறித்தவறி அடிபடாமல் தன்பக்க்கம் வந்த பந்தைப் பிடித்து தனது குழிவினரின் யாருடைய உதவியும் இல்லாமல் விக்கெட்டைத் தட்டி வீழ்த்திவிட்டால் அதுதான் விக்கெட்டை அடித்து வீழ்த்துதல் என்று கூறப்படும்.

அடித்தாடுகிற ஆட்டக்காரரின் உடல் அல்லது பந்தாடும் மட்டையைத் தொட்ட பந்தைப் பிடித்த விக்கெட்

காப்பாளர், எல்லையை விட்டு வெளியே வந்தவர் மீண்டும் எல்லைக்கள் வருவதற்குள். விக்கெட்டை வீழ்த்தி, அவரை ஆட்டத்திலிருந்தே வெளியேற்றி விடலாம்.

39. மாற்றாட்டக்காரர்கள் (SUBSTITUTES)

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் நிரந்தர ஆட்டக்காரர்களின் எண்ணிக்கை 11. மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் மாற்றாட்டக்காரர்கள் என்று அழைக்கப்படுகிறார்கள்.

நிரந்தர ஆட்டக்காரர் (Regular Player) ஒருவர் ஆடும் நேரத்தில், உடல் சுகவீனம் அடைந்தாலோ அல்லது காயமுற்றாலோ அவருக்குப் பதிலாக, எதிர்க்குழு தலைவரின் சம்மதத்தின் பேரில், ஒரு மாற்றாட்டக்காரர் ஆடுகளத்தில் இறங்கி ஆட அனுமதியுண்டு.

அவ்வாறு ஆட வரும் ஒரு மாற்றாட்டக்காரர், மைதானத்தில் பந்தைத் தடுத்தாடலாம். (Field) அல்லது ஒட முடியாமல் அடித்தாடும் ஆட்டககாரருக்காக, விக்கெட்டுக்களுக்கு இடையில் ஒடி ஒட்டமும் (Run) எடுக்கலாம்.

ஆனால், அவர் பந்கை அடித்தாடவோ (Bat) அல்லது பந்தெறியவோ (Bowl) முடியாது.

அதுவும் தவிர, எதிர்க் குழுத் தலைவன், நின்று தடுக்தாடக் கூடாது என்று குறிப்பிட்டுக் கூறும் இடங்களில் (Position) நின்று கொண்டு அவர் பந்தைத்தடுத்தாடவும் முடியாது.

40. பரிசற்ற பெரும் போட்டி (TEST MATCH)

இரண்டு நாடுகளுக்கிடையே நடைபெறுகின்ற பெரும் போட்டிகள். இதில் பெறுகின்ற வெற்றிக்குப் பரிசு எதுவும் **93**

நிர்ணயிக்கப்படவில்லை. பாராட்டு உண்டு. வெகுமதிகள் உண்டு. இரு நாடுகளின் ஏகோபித்த முடிவில் நடத்தப் பெறும் போட்டிகள். இந்த சொல் கிரிக்கெட் ஆட்டத்திற்கே உரிய தனி உரிமை பெற்ற சொல்லாகும்.

- உதாரணத்திற்கு : இங்கிலாந்தில் இருந்து இங்கிலாந்து அணிக 1862, 1864, 1873 ஆகிய ஆண்டுகளில், ஆஸ்திரேலியா நாட்டிற்கு விஜயம் செய்து விளையாடின. இந்தப் ோட்டிகள் எல்லாம் சாதாரணப் போட்டிகளாகவே குறிப்பிடப்பட்டன.

ஆனால், 1877ம் ஆண்டு ஒரு போட்டி நடைபெற்றது. இங்கிலாந்திலிருந்து தேர்தெடுக்கப்பட்ட அணியில் 11 பேர். ஆஸ்திரேலியாவிலிருந்து 11 பேர். இந்தப் போட்டி ஆட்டம் ஆஸ்திரேலியாவில் மெல்போர்ன் நகரில் 1877 மார்ச்சு மாதம் 15-17 ந்தேதி நடைபெற்றது.

ஒரு குறிப்பிட்ட ஆட்டக்காரர்களுடன். குறிப்பிட்ட விதிமுறைகளுடன், 3 நாட்கள் தொடர்ந்தாற் போல் ஆடிய இந்தப் போட்டியை முதல் பெரும் போட்டி என்று ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்பட்டுள்ளது.

41. ஆட்டச் சமநிலை (TIE)

முழு ஆட்டமும் முடிவடைந்த நிலையில், இரண்டு குழுக்களும் எடுத்திருக்கும் ஓட்டங்கள் சம எண்ணிக்கையில் இருந்தால் இருவருக்கும் வெற்றி தோல்வியற்ற சமநிலை என்று அறிவிக்கப்படும்.

42. நாணயம் சுண்டுதல் (TOSS)

இரு குடித்தலைவர்களும், இந்த நாணயம் சுண்டி விடும் வாய்ப்பில் பங்கு பெறுவார்கள். ஆட்டம் தொடங்குவதத் குரிய நேரத்திற்கு 15 நிமிடங்களுக்கு முன்பாக விளையாடும் மைதானத்திற்குள் சென்று, ஒருவர் நாணயம் சுண்டிவிட மற்றொருவர் தலையா பூவா என்று கேட்பார்.

நாணயம் சுண்டுவதில் வெற்றி பெற்றவர் தடுத்தாடுவது அல்லது பந்தடித்தாடுவது என்பதில் ஒன்றைத் தேர்ந்தெடுக்கும் உரிமையைப் பெறுகிறார்.

நாணயம் சுண்டி தேர்வு கொள்வதற்கு முன் இரு குழுக்களும் தங்களது ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்களை குறிப்பாளர்களிடம் கொடுத்து விட வேண்டும். பிறகு ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்களை மாற்றிக் கொள்ள முடியாது.இரு தலைவர்களும் இணங்கினால்தான், மாற்றிக் கொள்ள முடியும்.

43. பனிரெண்டாவது ஆட்டக்காரர் (TWELTH MAN)

இவர் அவசரகாலத்தில் ஆபத்துதவியாக இருக்கிறார், ஆட இயலாது வெளியேறும் ஆட்டக்காரர்களுக்கு பதிலாக இவர் ஆடுவதற்காக மைதானத்திற்குள் செல்கிறார். இவர் பந்தடித்தாடவோ பந்தெறியவோ முடியாது.

தடுக்தாடும் முயற்சியில் இவர் பந்தைப் பிடித்து விட்டால் (Catch). அது மாற்றாட்டக்காரர் (Sub) என்ற பெயரில் ஆட்டக்குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்படும்.

44. விக்கெட் (Wicket)

மூன்று குறிக்கம்புகளாலும் அவற்றை இணைக்கும் 2 இணைப்பான்களாலும் ஆன ஓர் அமைப்பு. இதன் உயரம் 28 அங்குலம். அகலம் 9 அங்குலம். ஒரு போட்டி ஆட்டத்திற்கு 2 விக்கெட்டுகள் உண்டு. **45. எட்டாத பந்தெறி** (WIDE)

விக்கெட்டுக்கும் மேலே அதிகமான உயரமாக அல்லது பந்தடித்தாடுபவர் தனது விக்கெட்டைக் காத்து நின்றபடி என்னதான் முயற்சித்தாலும் அடிக்க முடியாதபடி எட்டாத அளவிற்குப் பக்கவாட்டில் (இரு புறங்களில் ஒன்றில்) எறியப் படுகின்ற பந்தை எட்டாத பந்தெறி என்று நடுவர் கூறிவிடுவார்,

எறியப்படும் பந்தானது. அடித்தாடமுடியாத அளவிற்கு தூரமாக எறியப்படுகிறது என்று நடுவர் கூறி. அதற்கு தண்டனையாக எதிர்க் குழுவிற்கு 1 ஓட்டம்(பரிசாக) தந்து விடுவார்.

–

5. ஓடுகளப் போட்டி நிகழ்ச்சிகள்

(TRACK AND FIELD EVENTS)

–

1.கடைசி தொடரோட்டக்காரன் (Anchor)

தொடரோட்டப் போட்டியில் பங்கு கொள்கின்ற ஒரு குழுவில், 4 ஓட்டக்காரர்கள் இருப்பார்கள். அந்த ஓட்டக்காரர்களில், கடைசி ஓட்டக்காரராக இருந்து, தொடரோட்டத்தை முடிக்கும் வாய்ப்பினைப் பெற்ற ஓட்டக்காரரை Anchor என்று அழைப்பார்கள்.

2. நிகழ்ச்சி அறிவிப்பாளர் (Announcer)

ஓடுகளப் போட்டி நிகழ்ச்சிகள் வெற்றிகரமாக நடந்தேறவும், குறித்த நேரத்தில் தொடங்கி முடிவுறவும் உதவுபவர் அறிவிப்பாளர் ஆவார். இவர், போட்டியை நடத்தும் மேலாளர் ஆலோசனையின்படி நடந்து உதவுவார். பொது மக்களுக்கு ஆவலைத் தூண்டும் வண்ணமும் போட்டியாளர்களை சுறுசுறுப்ப்பாகத் தயார் நிலைக்குக் கொண்டு வரவும், ஆட்ட அதிகாரிகளை அவரவர் கடமைகளை நிறைவேற்றச் செய்யவும் கூடிய வகையில் அறிவிப்பாளர் செயல்படுகிறார்.

3. உடலாளர் (Athlete)

உடலைக் கட்டுப்படுத்தி, பயிற்சிகளால் பக்குவப்படுத்தி, போட்டித் திறன்களில் தேர்ச்சியும் எழுச்சியும் பெறுகிற ஒருவர் உடலாளர் என்று அழைக்கப்படுகின்றார்.

பழங்கால கிரேக்க நாட்டிலும்,ரோமானியர்கள் ஆட்சியிலும், நாட்டில் நடைபெறுகிற பொது விளையாட்டுக்களில் பரிசு பெறும் நோக்கத்துடன் பங்கு பெறுகிற ஒருவர். உடலாளர் என்று அழைக்கப்பட்டார்.பின்னர்,உடற்பயிற்சி செய்து அதன் தொடர்பான போட்டிகளில் பங்கு பெறுவதற்காக தங்களது தேகத் திறன்,சக்தி, ஆற்றல்,நெஞ்சுரம், மற்றும் அதற்குரிய திறன் நுணுக்கங்களில் வளர்த்துக்கொண்ட தேர்ச்சியுடன் போட்டியிடும் ஆண் பெண் அனைவரும் உடலாளர் என்றே அழைக்கப்பட்டனர்.

4. தனித்திறன் போட்டி நிகழ்ச்சிகள் (Athletic events)

மனிதர்க்கு இயற்கையாக வரும் ஆற்றல் மிக்க இயக்கங்களான ஓடுவது, தாண்டுவது. எறிவது ஆகிய முப்பிரிவுத்திறன் களைப் வெளிப்படுத்தும் நிகழ்ச்சிகளே இவ்வாறு அழைக்கப்படுகின்றன. 50 மீட்டரிலிருந்து 26 மைல் 380 கெஜ தூரம் வரை பலதரப்பட்ட ஓட்டப் போட்டிகள் உள்ளன. இரும்புக் குண்டு,வேல்,தட்டு, சங்கிலிக் குண்டு என நான்கு வகை எறிதல், நீளத் தாண்டல், உயரத் தாண்டல், முறைத் தாண்டல், கோலூன்றித் தாண்டல் என நான்கு வகை தாண்டல்கள், இத்துடன் தொடரோட்டப் போட்டிகளும் இப்போட்டி நிகழ்ச்சிகளில் அடங்கும்.

5. விரிவடைந்த இதயம் (Athletic Heart)

அடிக்கடி உடல் திறன் நிகழ்ச்சிகளிலும், போட்டிகளிலும் பங்கு பெறுகிற உடலாளர் ஒருவரின் இதயம், பலவீணடிடைந்து விடுகிறது என்ற ஒரு தவறான எண்ணம் பொதுமக்களிடையே இருந்து வருகிறது இன்னும் சிலர். அதிக இயக்கத்தினால், இயந்திரத்தின் சாதாரண அளவை விட, உடலாளர்களின் இதயம் சற்று உப்பிப் போய் விரிவடைந்து விடுகிறது. என்றும் கூறுவர்கள். அதாவது உடலாளர் இதயம் பலவீனமானது எனபதைக் குறிக்க வந்த சொல்தான் இது.

ஆனால் ஆராய்ச்சியாளர்கள் மிகவும் முயன்று கண்டுப்பிடித்திருக்கும் உண்மையானது-உடற்பயிற்சி செய்யாதவர்களை விட. உடற்பயிற்சி செய்கிறவர்களே

வலிவான இதயத்துடன் நீண்ட நாட்கள் வாழ்கின்றார்கள் என்பது, தான் இதயவிரிவுக்கும் பலஹீனத்திற்கும் எவ்வித சம்பந்தமும் இல்லை.

8.குறுந்தடி: (Baton)

தொடரோட்டப் போட்டியின் பொழுது, ஒவ்வொரு அணியும் ஒவ்வொரு குறுந்தடியைப் பெற்றிருக்கும். அந்தந்த அணியினர், தங்களுக்குரிய இடத்திலிருந்து ஓடத் தொடங்கும் போது, இந்தக் குறுந்தடியைக் கையில் வைத்துக் கொண்டுதான் ஓட வேண்டும்.ஓட்ட முடிவின் போது கையில் குறுந்தடி வைத்திருக்கும் ஓட்டக்காரர்தான். விதி முறைகளின் படி ஓடி வந்தார் எனறு அறிவிக்கப்படுவார்.

ஓடும் நேரத்தில் குறுந்தடிகீழே விழுந்து விட்டாலும் மற்றவர் உதவியின்றி அவரே எடுத்துக் கொண்டு தான் ஓட வேண்டும்.

இந்தக் குறுந்தடி,மரம் அல்லது மற்ற உலோகத்தால், ஆனதாக இருந்தாலும், ஒரே துண்டால் ஆனதாகவும், உள்ளே துவாரமுள்ள உருண்டை வடிவமானதான நீண்ட தடியாகவும் இருக்க வேண்டும். மற்றவர்கள் கண்ணுக்குப் பளிச்சென்றுத் தெரியும் படியான எந்த வண்ணத்திலும் இது அமைந்திருக்கலாம். இதன் நீளம் 30 செ.மீ (11.81") சுற்றளவு 12 செ. மீக்கு மேல் 13 செ.மீ க்குள் (4.724"). இதன் கனம் 50 கிராம்.

7. ஓட்டப்பாதை (Course)

நீண்ட தூர ஓட்டப் போட்டிகளில் உடலாளர்கள் ஓடிச் செல்லும் ஓட்டப் பாதையைக்குறிக்கும் சொல்லாக இது பயன்படுகிறது. நீண்ட தூர காடுமலை ஓட்டப் போட்டி கடற்கரை ஓட்டப்போட்டி மற்றும் படகுப்போட்டி இவற்றில் குறித்துக் காட்டப்படும் ஓடும் வழியே இவ்வாறு குறிக்கப்படுகிறது.

8.குறுக்குச்குச்சி(Cross bar)

உயரம் தாண்டல் மற்றும் கோலூன்றித் தாண்டல் நிகழ்ச்சியில் பயன்படும் இந்தக் குறுக்குக்குச்சி, மரத்தால் அல்லது மற்றும் எடை குறைந்த உலோகம் ஒன்றினால் உருண்டை வடிவமாக அல்லது முக்கோண வடிவமாக அமைக்கப்பட்டிருக்கும். இதன் நீளம் 3.98 மீட்டரிலிருந்து 4.02 மீட்டர் வரை இருக்கலாம் . இதன் அதிகப்படியான கனம் 2 கிலோ கிராமுக்குள் இருக்க வேண்டும்.

இணையாக நிறுத்தப்பட்டுள்ள இரண்டு உயரக் கம்பங்களில் உள்ள ஆணியில் சமமாக நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் இந்தக் குறுக்குக்

குச்சி. கீழே விழுந்து விடாமல், மேலே -தாண்டிச் செல்லும் உடலாளரே, அந்தக் குறிப்பிட்ட உயரத்தைக் கடந்தார் என்று அறிவிக்கப்படுவார்.

9. வளைவு (Curve)

ஓடுகளம் அமைந்திருக்கும் மைதானமானது, ஒவல் (Oval) அதாவது முட்டை வடிவ அமைப்பில் தான் அமைந்திருக்கும் இப்படி அமையப் பெற்றிருக்கும் பந்தயக் பாதையானது (Track) நேராக உள்ள 2 நீளப்பகுதிகளாலும் வட்டப்பகுதியாக 2 வளைவுப் பகுதிகளாலும் ஆன தாகும். இந்த நீள வளைவின் அளவானது, மைதானக் கிடைக்கின்ற பரப்பளவை வைத்துத்தான் நிர்ணயிக்கமுடியும்.

10. விரைவோட்டம் (Dash)

குறைந்த தூர ஒரு ஓட்டப்போட்டியை,மிக விரைவாக ஓடி முடிக்கின்ற இயல்பினால், இப் பெயர் பெற்றிருக்கிறது. இந்தக் குறைந்த தூரம் என்பது 50 கெஜ தூரத்தில் ஆரம்பித்து 400 மீட்டர் தூரம் வரை நீடிக்கும்.

ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் உள்ள விரைவோட்டங்கன் 100 மீ. 200 மீ. 400 மீட்டர் ஆகும். பொதுவாக நடை பெறும் ஓட்டப் போட்டிகளில் 100 கெஜம், 220 கெஜம், மற்றும் சில பகுதிகளில் 50 கெ, 60 கெ, 70 கெஜ தூரத்திலும் போட்டிகள் நடத்தப்படுகின்றன.
இதனை Spirnt என்றும் செல்வார்கள்.

11. தேர்வில் சமநிலை (Dead heat)

ஒரு ஓட்டப் போட்டியில் இரண்டு மூன்று ஓட்டக்காரர்கள் ஒன்று போலவே சமமாக ஓடி முடித்து. ஒரே இடத்தை வகிக்கும் பொழுது நிலவுகிற சூழ்நிலைதான் தேர்வில் சமநிலை என்று கூறப்படுகிறது.

12. பத்து நிகழ்ச்சிப் போட்டிகள் (Decathlon)

ஒலிம்பிக் போட்டிகளில் நடத்தப்படுகின்ற சகல வல்லமை நிறைந்த உடலாளரைக் காணும் பெரும் போட்டி நிகழ்ச்சி பாகும், இதில் ஒரு உடலாளர் 10 போட்டி நிகழ்ச்சிகளில் கலந்து கொண்டு, இரண்டே நாட்களில் போட்டியிட்டு முடிக்கவேண்டும் - இந்தப் பத்து நிகழ்ச்சிகள் 1) 100மீ 2)400மீ 3)1500மீ 4) 110மீ தடை தாண்டும் போட்டி 5) நீளத் தாண்டல் 6)உயரம் தாண்டல், 7) தட்டெறிதல் 8) வேலெறிதல் 9 கோலூன்றித் தாண்டல் 10) இரும்புக் குண்டு எறிதல் ஆகும். இந்தப்போட்டிகளில்

நிர்ணயிக்கப்பட்டிருக்கும் சாதனைக்குரிய வெற்றி எண்களில், அதிக வெற்றி எண்களைப் பெறும் உடலாளரே வெற்றி பெற்றவராகிறார்.

13. எறியும் தட்டு (Discus)

வட்ட வடிவமாகவும். சுற்றிலும் உலோக விளிம்பால் உருவாக்கப்பட்டு, மரம் அல்லது அதற்கு இணையான பொருத்தமான பொருளால் ஆக்கப்பட்டிருக்கும் தட்டின் எடையும் அளவும் , ஆண் பெண், சிறுவர் என்பவர்களுக்கேற்ப வித்தியாசப்படுகிறது.

ஆண் எறியும் தட்டின் எடை 2 திலோ கிராம். பெண்கள். சிறுவர் சிறுமியர்க்குரிய தட்டின் எடை 1 கிலோ கிராம் தட்டின் சுற்றனவு 8.⅝"அங்குலம் ஆகும்.

பெண்கள் எறியும் தட்டின் சுற்றளவு 7.5/64அங்குலம் ஆகும்.

14.தட்டெறிதல் (Discus Throw)

தட்டெறியும் ஆட்டத்தின் அமைப்பு 2.50மீ+5 மி.மீ விட்டம் கொண்டதாகும். இந்த வட்டத்தின் உள் சுற்றளவு 8அடி 2.5 அங்குலம் ஆகும்.இதன் எறி கோணப்பரப்பு 40 டிகிரி அளவில் அமைக்கப்பட்டிருக்கும். ஒரு உடலாளருக்கு 6 முறை எறிகின்ற வாய்ப்புகள் உண்டு. அந்த ஆறு எறிகளில் அதிகதூரம் எறிந்த எறி தான் எறிந்தவரின் கணக்கில் சேர்க்கப்படும்.

15.கிழக்குமுறைத் தாண்டல் (Eastern Roll)

உயரம் தாண்டும் முறையில், பக்கவாட்டிலிருந்து ஓடி வந்து குறுக்குக் கம்பத்திற்கு அருகில் இல்லாத மற்றொரு காலால் தாண்டுவதற்காக உந்தி எழும்பி, குறுக்குக் குச்சியைத் தாண்டி மறுபுற மணற் பரப்பில் குதிக்கும் பொழுது, தாண்ட உந்திய காலாலேயே மணற்பரப்பில் ஊன்றும் முறை தான் கிழக்கு முறை தாண்டல் என்று அழைக்கப்படுகிறது.

இந்தத் தாண்டும் முறையைக் கண்டு பிடித்தவர் ஸ்வீன் (Sweeney) என்பவராவார்.

16. குறுந்தடி மாற்றும் பகுதி (Excharge zone)

தொடரோட்டப் போட்டியின் போது,ஓட்டப் பந்தயப் பாதையில் குறிக்கப்படும் பகுதியாகும் இது.

ஒரு ஓட்டக்காரரிடமிருந்து மற்றொரு ஓட்டக்காரர் குறுந்தடியை வாங்குகிற நேரத்தில். குறிப்பிட்ட எல்லையைக் கடந்து முன்னதாகவோ அல்லது பின்னதாகவோ போய் விடக்கூடாது என்பதற்காக, குறிப்பிட்ட எல்லைக் கோட்டில் இருந்து முன் புறம் 10மீட்டர் தூரமும் , பின்புறமாக 10 மீட்டர் தூரமும் குறிக்கப்படும் பகுதி தான் குறுந்தடி மாற்றும் பகுதி யாகும். இந்த 20 மீட்டர் எல்லையைக் கடந்து குறுந்தடி மாற்றப்பட்டால் அது விதிமீறலாகும். அந்த அணி போட்டியிலிருந்து விலக்கப்படுகிற தண்டனையைப் பெறும்.

17. கள நிகழ்ச்சிகள் (Field events)

ஓடுவது போலவே, ஏதாவது ஒரு எடையுள்ள பொருள் எறிவது அல்லது தாண்டுவது போன்ற நிகழ்ச்சிகள் தான் கள நிகழ்ச்சிகள் என்று கூறப்படுகிறது. எறியும் நிகழ்ச்சிகள் என்றால், இரும்புக் குண்டு எறிதல், வேலெறிதல், தட்டெறிதல், சங்கிலிக் குண்டினை சுழற்றி எறிதல் போன்ற நான்கு நிகழ்ச்சிகளாகும்.

தாண்டும் போட்டி நிகழ்ச்சிகள் என்றால், நீளத் தாண்டல், மும்முறைத் தாண்டல், உயரத் தாண்டல், கோலூன்றித் தாண்டல் என்று நான்கு வகைப்படும். எறியும் நிகழ்ச்சிகள் மற்றும் நீலதாண்டல், மும்முனைத் தாண்டல் ஆகிய ஆறு நிகழ்ச்சிகளும் ஒரு உடலாளர் 6 முறை எறிய வாய்ப்புகள் (Trial) உண்டு.

உயரத்தாண்டல் மற்றும் கோலூன்றித் தாண்டும் நிகழ்ச்சிகளில், ஒவ்வொரு தாண்டும் உயரத்திற்கும் 3 தடவை முயன்று பார்க்கும் வாய்ப்புகள் (Chances) உண்டு. இந்த எட்டு நிகழ்ச்சிகளும் ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் சேர்க்கப்பட்டிருக்கும் பிரதான நிகழ்ச்சிகளாகும்.

18. முடிவெல்லைக்கோடு (Finish Line)

ஓட்டப் போட்டிகளில், ஒவ்வொரு ஓட்டத்தின் தூரம் முடியும் முடிவு எல்லையில், ஓட்டப் பாதை (Track) இரு புறமும் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் கம்பங்களில் கட்டப்பட்டு வைக்கப்பட்டிருக்கும் நூல் கயிறும், அதற்கு கீழே உள்ள எல்லைக்கோடும் தான் முடிவெல்லைக் கோடாகக் குறிக்கப்படுகிறது.

19. எறிபொருளின் பயணப்பாதை (Flight)

உடலாளர் ஒருவரால் எறியப்படுகின்ற எடையுள்ள நூதன (தட்டு, வேல், இரும்புக்குண்டு)மானது, அந்தரத் தில் பயணம் செய்யும் சமயத்தில், அதிக தூரம் செல்வது. போன்ற நேர்க்கோண அமைப்புடன் செல்வதைத் தான் எறி பொருளின் பயணம் என்று கலைநுணுக்கமாக கூறப்படுகிறது. இது எறிபவரின் அனுபவம் நிறைந்த ஆற்றல் மிக்கத். திறன் நுணுக்கத்திறன் தேர்ந்த செயலாகும்.

20 தவறான எறி (Foul Throw)

உடலாளர் ஒருவர் எறிகின்ற நிகழ்ச்சி நேரத்தில். எறிகின்ற பரப்பில் வசதிகளை மீறி விட்டாலும், அல்லது எறியப்படும் பொருள் எல்லைக்கு அப்பால் விழுந்து விட்டாலும், அல்லது விதிமுறைக்குட்பட்டதாக அமையாமல் இருந்தாலும் அது தவறான எறி என்று. அதிகாரிகளால் அறிவிக்கப்படும். அதனால் அவரது எறி வாய்ப்புக்களில் ஒன்று வீணாகிவிடும்.

21. விளையாட்டுப் பொதுக்குழு (Games Committee) .

விளையாட்டினை வெற்றிகரமாக நடத்தும் பொறுப்பினை இக்குழு ஏற்கிறது. தலைமைக் குழுவான இது தமது அங்கத்தினர்களை. பல குழுக்களாகப் பிரித்து, வேலையில் விரைவும் தெளிவும் ஏற்படும் வகையில் செயல்படத் தூண்டுகிறது. இந்தப் பொதுக்குழுவே ஒரு விளையாட்டுப் போட்டியின் வெற்றிக்கு அடிப்படைத் தலைமை நிலையமாக பணியாற்றுகிறது.

22. சங்கிலிக் குண்டு எறிதல் (Hammer)

சங்கிலி குண்டுக்கான எடை ஆண்களுக்கானது. 7 250 கிலோகிராம். இதன் நீளம் 1175மி.மீட்டரிலிருந்து 1215மி.மீட்டர் வரை உள்ளது. நீண்ட உறுதியான இரும்புக் கம்பியும் அதன் முடிவில் உள்ள கைப்பிடியும் எல்லாம் சேர்ந்து 16 பவுண்டு எடையுடன் கூடிய இரும்புக் குண்டாகும்.

23. முதல் கட்டப் போட்டி முறை (Heat)

ஓட்டப் போட்டிகளில் இறுதி நிலைக்குத் தேர்ந்கெடுக்கப்படும் தகுதி பெறுவதற்கு முன்னர் முதல் கட்டப் போட்டிகளில் (Heats) கலந்து கொண்டு, அவற்றில் முதன்மையான இடத்தைப் பெறுவது தான் தேர்ந்தெடுக்கும் ஓட்டவரிசை முறை என்று கூறப்படுகிறது.

ஓட்டப் பந்தயங்களில் அதிகமான எண்ணிக்கையில் 'வீரர்கள் கலந்த கொள்கிற பொழுது அவர்கள் எல்லோரையும் ஒரே சமயத்தில் ஓடவிட முடியாது அவர்களில் 6 பேர் அல்லது 8 பேர்களை இறுதி ஓட்டத்திற்குத் தேர்த்தெடுக்கும் முறைக்குத் தான் முதல் கட்டப் போட்டி என்று பெயர்

உதாரணத்திற்கு ஒரு போட்டிக்கு 18 பேர்கள் வந்திருக்கின்றார்கள். அவர்களை மூன்று 6 பேராக முதலில் பிரித்து, ஓடச் செய்வதுதான் முதல் கட்டப் போட்டி. ஒவ்வொரு அறுவரிலும் முதலாவதாக வரும் முதல் இரண்டு பேர்களைத் தேர்ந்தெடுக்க, மூன்று போட்டிகளிலும் மொத்தம் 8 பேர்களை இறுதிப் போட்டிக்குத் தேர்ந்தெடுப்பதுதான் முதல் கட்டப் போட்டி முறையாகும்.

24. உயரத் தாண்டல் (High Jump)

ஏழு அல்லது எட்டடி வரை உயரமான இரு கம்பங்கள். அவற்றிலே அங்குலம் அல்லது செ.மீ அளவுகளில் துவாரங்கள் அவற்றிலே குறுக்குக் குச்சியைத் தாங்கும் ஆணிகள் அல்லது ஏந்திகள் உண்டு , அனைவரிலும் ஒரு குறிப்பிட்ட உயரத்தை தாண்டிக் கடக்கும் உடலாளர் ஒருவர் தான் வென்றவராவார். தாண்டி குதிக்கும் மணற்பரப்பின் நீளம் 5 மீட்டர். (16'4" 4 மீட்டர் அகலம் (13'.1/2") தாண்டிக் குதிக்க ஓடி வரும் பகுதி குறைந்தது 50 அடியி

லிருந்து 57 அடி 3 அங்குலமாவது இருக்க வேண்டும். குறுக்குக் குச்சியின் நீளம் 8.98 மீட்டரிலிருந்து 4.02 மீட்டர் வரை இருக்க வேண்டும். ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் ஆண், பெண் இருவருக்கும் இந்நிகழ்ச்சி உண்டு பத்து நிகழ்ச்சிப் போட்டியில் இது ஒரு பிரதானமான நிகழ்ச்சியாகும்.

25.மும்முறைத் தாண்டல்(Hop Step and Jump)

போட்டியிடும் வீரர், வேகமாக ஓடி வந்து உதைத்து எழும் பலகையில் ஒரு காலை ஊன்றி எகிறி அதே காலில் தரையை ஊன்றி. பிறகு தாவி அடுத்த காலால் தடையில் நின்று. பின்பு அதே காலால் தாவி இரண்டு கால்களையும் மணற்பரப்பில் ஊன்றுவது மும்முறைத்தாண்டல் என்று அழைக்கப்படுகிறது. இடையிலே எந்தக் காலும் தரையில் ஊன்றவோ அல்லது தரைமீது படவோ கூடாது. நீளத் தாண்டல் போலவே இதிலும் தாண்டிய தூரம் அளக்கப்படும்.

ஓடி வருகின்ற ஓடும் பாதை இடம் குறைந்தது 130 அடியிலிருந்து 147 அடி 6 அங்குலம் வரை இருக்க வேண்டும், இதில் தாண்ட

உதவும் உதைத்தெழுப்பு பலகை, மணற் பரப்பிலிருந்து குறைந்தது 11 மீட்டருக்குக் குறையாமல் இருக்க வேண்டும்.

26. தடைத்தாண்டி ஓட்டம் (Hurdles)

ஓடும் பாதைகளில் தடையாக நிற்கும் 10 தடைக்ள் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும். அவற்றைத் தாண்டி தான் உடலாளர்கள். ஓடி ஓட்டத்தை முடிக்க வேண்டும் இதில் உயர்ந்த தடைகள் ஓட்டம் , தாழ்ந்த உயரமுள்ள தடைகள் என இரண்டு வகைப்படும் . அந்த தடையின் உயரம் ஆண்களுக்கு வேறு ,பெண்களுக்கு வேறு என்று தனித்தனியாக உண்டு.

வி. க. அ. 7 ஆண்களுக்கான தடையும் உயரமும்

	தூரம்		உயரம்
1)	110 மீட்டர் ஓட்டம்	—	1,067 மீட்டர்
2)	200 மீட்டர் ஓட்டம்	—	0.762 மீட்டர்
3)	400 மீட்டர் ஓட்டம்	—	0.914 மீட்டர்

பெண்களுக்கான தடையும் உயரமும்

1)	100 மீட்டர் ஓட்டம்	0.840 மீட்டர்
2)	400 மீட்டர் ஓட்டம்	0.762 மீட்டர்

ஒவ்வொரு உடலாளரும் தனது ஓட்டப் பாதையில் நிறுத்தி வைக்கப்பட்டிருக்கும் 10 தடைகளையும் தாண்டித் தாண்டியே ஓடி முடிக்க வேண்டும்.

27. உள்ளக விளையாட்டுப்போட்டிகள் (Intramurals)

இந்த ஆங்கிலச் சொல்லுக்கு நான்கு சுவர்களுக் குள்ளேயே என்பது பொருளாகும். ஒரு பள்ளியில் அல்லது கல்லூரியில் உள்ள வகுப்புகளுக்கிடையே அல்லது சங்கங் களுக்கிடையே என, அவர்களுக்கு உள்ளேயே நடத்தப் பெறுகின்ற விளையாட்டுப் போட்டிகளுக்குத்தான் உள்ளக விளையாட்டுக்கள் என்பது பெயராகும்.

28. வேல் அல்லது ஈட்டி (Javeline)

தலைப்பாகம் உலோகத்தால் ஆகி கூர்மையான நுனி யுள்ளதாகவும், மத்திய பாகம் நூற்கயிற்றால் கட்டப்பட்டு

பிடிப்புக்காகவும் (Grip), இறுதி பாகம் வால் போன்ற அமைப்புக் கொண்டு, நீண்டதாகவும் எறியப் பயன்படும் வேலானது அமையப் பெற்றிருக்கிறது. ஆண்கள் பெண்களுக்கு எறியும் வேலின் அளவு

ஆண்	**பெண்**
எடை : 800 கிராம்	எடை : 600 கிராம்
நீளம் : 250 மி. மீட்டரி லிருந்து 270 மி.மீ. வரை.	நீளம் : 2,20 மி. மீட்டரி லிருந்து 2.80 மி.மீ. வரை

29. வேலெறிதல் (Javelin Throw)

தூரமாக எறியும் திறனுக்காக அமைக்கப்பட்ட போட்டி நிகழ்ச்சியாகும் இது. வேல் எறிவதற்காக. வேகமாக ஓடி வருகிற ஒடு பாதையின் நீளம் குறைந்தது 30 மீட்டரிலிருந்து அதிகமாக 36.5 மீட்டர் வரையாவது இருக்க வேண்டும். அங்கே குறிக்கப்பட்டுள்ள 4 மீட்டர் தூரத்திற்கும் 1.50 மீ. அகலத்திற்கும் அமைக்கப்பட்ட கோட்டின் பின்புறமிருந்து தான் எறியவேண்டும். வேலெறிபவர், வேலில் உள்ள நூல் சுற்றுப் பிடிப்பினைப் பிடித்துக் கொண்டு தான் வேலெறிய வேண்டும், எறியப் பெற்ற வேலானது, தரையில் தனது தலைப்பாகமான இரும்புக் கூர்முனையில் குத்திக்கொண்டு விழுந்தால் தான், அது சரியான எறியாகும். எறியப்பட்ட வேலானது அந்தரத்தில் முறிந்து போனால், எறிந்தவருக்கு மீண்டும் ஒரு வாய்ப்பு உண்டு ஒருபோட்டியில் ஒருவருக்கு 6 எறி வாய்ப்புகள் உண்டு.

30. முடிவு எல்லைத் துணை நடுவர்கள்
(Judges at the Finish)

அந்தந்த ஒட்டப் போட்டியின் முடிவு எல்லையைக் குறிக்கும் கோட்டின் இரு புறங்களிலும் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் கம்பங்களுக்குப் பின்னே, கொஞ்ச தூரம் தள்ளி நின்றபடி, தங்கள் பணியினைத் தொடர்வார்கள் முடிவெல்லைத் துணை நடுவர்கள். ஒட்டத்தின் முதலிலே வருபவர். மற்றும் இரண்டாமவர், மூன்றாமவர் போன்ற வெற்றியாளர்களைக் கண்டு தேர்வு செய்வது இவர்கள் பணியாகும்

ஓடி வருகின்றவர்களின் தலையோ, கைகளோ, கால்களோ, நெஞ்சு பாகமோ அல்லது உடலின் ஏதாவது ஒரு பாக

முடிவெல்லைக் கோட்டைக் கடந்திருக்கும் நிலையினைப் பார்த்தேதே அவர்கள் வெற்றியாளரைக் கண்டுப்பிடிப்பார்கள்.

31. நீதிக்குழு (Jury of Appeal)

போட்டிகளில் கலந்து கொள்ள வந்திருக்கும் உடலாளர்கள் மற்றும் மேலாளர்கள். இவர்களுக்கிடையே எழும் மாறுபட்டக் கருத்துக்கள். இக்குழுவிடம் விவாதத்திற்கு வரும். இக்குழுவில் உள்ளவர்கள் வருகின்ற அத்தனைக் கருத்துக்களையும் பொறுமையுடன் வரவேற்று. நிதானமாக ஆராய்ந்து உறுதியாக அதே நேரத்தில் இறுதி முடிவெடுக்கும்,அதிகாரம் கொண்டவர்களாக விளங்கின்றார்கள். சில முடிவகள் விதிகளுக்குட்பட்டவையாகவும். சில முடிவுகள் விதிகளுக்கடங்காமலும் ஏற்படுகின்ற சூழ்நிலைகளை உருவாக்கும். என்றாலும், தலைவர், செயலருடன் கூடிக் கலந்து, எல்லோரிடையும் ஓர் இனிய சூழ்நிலை ஏற்படுகின்ற அளவுக்கு நிதானமாக முடிவெடுக்கும் பணி நீதிக்குழுவுக்குண்டு.

32. ஓடும் பாதை (Lane)

100 மீ; 200 மீ; 400 மீ; தொடரோட்டம் மற்றும் தடை தாண்டி ஓடும் ஓட்டங்களுக்கரிய ஓடு பாதையின் மொத்த அகலம்ம் 7.33மீ ட்டர் அலலது 24 அடிக்கு குறையாமல் இருக்க வேண்டும் குறைந்தது 6 ஓடு பாதைகளாவது (Lane) அமைத்து, அதில் ஒவ்வொரு ஓடும் பாதையின் குறைந்த அளவு அகலம் 1.22 மீட்டர் அல்லது 4 அடி அதிக அளவு அகலம் 1.25 மீட்ட அல்லது 4½ அடி. அளவினைக் காட்டும் ஒவ்வொரு கோடும் 5 செ.மீ. அல்லது 2 அங்குலம் அகலமுள்ள சுண்ணாம்புக் கோட்டினால் போடப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

33. வட்ட குறிப்பாளர்கள் (Lap Scorers)

800 மீட்டர் 1500 மீட்டர் மற்றும் நீண்ட தூர ஓட்டப் பந்தயங்களில் பங்கெடுத்துக் கொள்கின்ற ஓட்டக்காரர்கள் பலரது. ஓடும் தூரத்தின் வட்டங்கள் (Rounds) எத்தனை என்பதைக் கணக்கெடுத்துக் கொண்டு, ஒவ்வொருவரும் இன்னும் எத்தனை வட்டம் ஓட வேண்டும் என்பதைக் கூறிக் கொண்டே வந்து. கடைசி வட்டத்திற்கு அவர்களுக்கு மணி அல்லது விசில் மூலமாக சைகை செய்து கூறுவது வட்டக் குறிப்பாளர்களின் கடமையாகும். ஒரு வட்டக் குறிப்பாளர்சி 4 ஓட்டக்கார்களைக் கண்காணிக்கலாம். அதற்கு மேல் வைத்துக் கொள்ளக் கூடாது.

34.நீளத்தாண்டல் [Long Jump]

இப்பொழுது இது அகலத் தாண்டல் எனும் பொருளில் Broad Jump என்று அழைக்கப்படுகிறது.

நீளத் தாண்டலுக்கு ஓடி வரும் பாதையின் நீளம் குறைந்தது 130 அடியிலிருந்து 147.6 அங்குலம் வரை இருக்க வேண்டும் . ஒரு உடலாளருக்கு 6 முறை தாண்டும் வாய்ப்புத் தரப்படுகிறது. தாண்ட உதவும் பலகையின் நீளம் 4 அடி அகலம் 8 அங்குலம். தாண்டிக் குதிக்கின்ற மணற்பரப்பின் அகலம் 9 அடி பலகையிலிருந்து அதன் நீளம் பகுதி 32 அடி 10 அங்குலம் இருக்க வேண்டும். தாண்டிக் குதித்தவரது உடலின் எந்தப் பாகம் பலகையில் உள்ள ஈர மணலுக்கு மிகக் குறைந்த தூரத்தில் உள்ளதோ, அதுவே, அவர் தாண்டிக் குதித்த அதிக தூரமாகும். இது, பத்துப் போட்டி நிகழ்ச்சியா டெகாதலனில் ஒன்றாகும்.

35.நெட்டோட்டங்கள் [Long distance Races]

நீண்ட தூர ஓட்டங்கள் எனப்படும் நெட்டோட்டங்கள் 3000 மீட்டர், 5000 மீட்டர், 10,000 மீட்டர் 26 மைல் 385 கெஜ தூரம் உள்ள மாரதான் ஓட்டம் மற்றும் காடு மலை கடந்து (cross country) ஓடும் ஓட்டம் எல்லாம் இவ்வகையைச் சார்ந்தனவே.

36.விளையாட்டுப் போட்டி மேலாளர் (Manager)

விளையாட்டுப் போட்டிகள் வெற்றிகரமாக நடைபெற ஏற்பாடுகள் செய்யும் முக்கிய பொறுப்பாளர் ஆவார். நிகழ்ச்சிகள் உரிய காலத்தில் நடைபெறவும், ஆட்ட அதிகாரிகளைக் கண்காணிக்கவும் சில அதிகாரிகள் வரத் தவறுகிற சமயத்தில், மாற்று அதிகாரிகளை அனுப்பி. நிகழ்ச்சி தாமதமின்றி நடைபெறவும்; ஆணையாளருடன் தொடர்பு கொண்டு, மைதான த்தில் வேற்றாட்கள் கூடாமல் காக்கவும், போட்டிகள் முடியும் வரை பொறுப்பேற்று நடத்தும் கடமை மிகுந்தவர் தான் மேலாளர் ஆவார்.

37. அளக்கும் குறியீடு (Mark)

வேல், தட்டு, இரும்புக் குண்டு, சங்கிலிக் குண்டு இவைகளை எறிந்து விட்ட பிறகு, அவை விழுந்த இடத்தை அளவை நாடா துணையுடன் அளந்து குறிக்கும் செயல்தான் அளக்கும் குறியீடாகும். எறியும் நிகழ்ச்சிகளைத் தவிர, நீளத்தாண்டல், மும்முறைத் தாண்டல் நிகழ்ச்சிகளிலும் இவ்வாறு அளக்கும் முறை பயன்படுத்தப்படுகிறது. எறியும் வட்டத்திற்கும், எறிபொருள் விழுந்த இடத்திற்கும் தாண்டும் பலகைக்கும்

தாண்டி விழுந்த இடத்திற்கும் மிக அருகாமையி லுள்ள தூரம் தான், சாதனை தூரமாக குறித்துக் கொள்ளப்படுகிறது.

38. மைதானத் தலைவர் (Marshal)

போட்டி நிகழ்ச்சிகளை நடத்துகின்ற அதிகாரிகளையும், போட்டிகளில் பங்கேற்கின்ற உடலாளர்களையுந் தவிர, வேறு யாரையும் அதாவது வேற்றாட்களையும் காரணமின்றி, மைதானத்திற்குள்ளே அனுமதிக்காமல், மைதானத்தைக் காத்து, போட்டிகள் எந்த வித இடையூறுமின்றி நடைபெற உதவும் பணியை இவர் செய்கிறார். தமக்கு இரண்டு மூன்று உதவியாளர்களை அமைத்துக் கொண்டு, தன்பணியை திறம் படச் செய்து, தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்கின்ற பொறுப்பாளராகவும் மைதானத் தலைவர் விளங்குகிறார்.

39. புதிய பென்டாதலான் (Modern Pentathlon)

ஒலிம்பிக் விளையாட்டுக்களில் 1912ம் ஆண்டு இணைக்கப்பட்ட 5 நிகழ்ச்சிகள் அடங்கிய போட்டியாகும்.

1. 5000 மீட்டர் காடுமலை ஒட்டம். (குதிரை சவாரி)

2. 4000மீட்டர் காடுமலை ஒட்டம். (ஒட்டம்).

3. 3000மீட்டர் நீச்சல்

4. கத்திச் சண்டை.

5. 25 மீட்டர் தூரத்தில் உள்ள பொருளைச் சுடும் துப்பாக்கிச் சுடும் போட்டி.

இந்த நிகழ்ச்சிகளில், குறைந்த எண்ணிக்கையில் வெற்றி எண்கள் பெறுகிறவர்கள் தான் வெற்றி பெறுகிறார்கள்.

கோடைகால புதிய பென்டாதலான் போட்டிகள் போலவே, குளிர்காலத்தில் நடைபெறும் போட்டிகளிலும் புதிய பென்டாதலான் நிகழ்ச்சிகள் நடைபெறுகின்றன .

குளிர்கால பென்டாதலான் (5 நிகழ்ச்சிகள்)

1. நெடுந்ததூர பனிச்சறுக்கு ஓட்டம்

2. மலை இறக்க பனிச்சறுக்கு ஓட்டம்

3. துப்பாக்கிச்சுடும் போட்டி

4. கத்திச் சண்டை

5. குதிரை ஏற்றப் போட்டி

40. பென்டாதலான் (Pentathlon)

ஆண்களுக்கும்,பெண்களுக்கும் தனித்தனியாக பென்டாதலான் போட்டிகள் உண்டு. பென்டாலான் என்பது ஆண்டுகளுக்கு மட்டும் உள்ளது. பெண்களுக்கான 5 நிகழ்ச்சிகள் இப்பொழுது 7 நிகழ்ச்சிகளாக (Heptathlon) மாறிவிட்டன.

ஆண்களுக்கான பென்டாதலான் நிகழ்ச்சி ஒரே நாளில் கீழ்க்கண்டவாறு நடத்தப்படும்.

1. 100 மீட்டர் ஓட்டம்

2. வேலெறிதல்

3. 200 மீட்டர் ஓட்டம்

4. தட்டெறிதல்

5. 1500 மீடடர் ஓட்டம்

பெண்களுக்கான ஹெட்டேதலான் நிகழ்ச்சிகள் இரண்டு நாட்களில் தொடர்ந்தாற்போல் கீழ்க்கண்ட வரிசையில் நடத்தி முடிக்கப்படும்.

முதல் நாள்	:	1. 100 மீட்டர் தடைதாண்டி ஓட்டம் 2. இருப்புக்குண்டு எறிதல் 3. உயரம் தாண்டல் 4. 200 மீட்டர் ஓட்டம்
இரண்டாம் நாள்	:	5. நீளம் தாண்டல் 6. வேலெறிதல் 7. 800 மீட்டர் ஓட்டம்

41. ஒரே சீரான ஓட்டம் (Pace)

ஒரு ஓட்டப் பந்தயக்தில், தொடங்கிய வேகத்திலே, தொடர்ந்து ஒரே வேகத்துடன் ஓடி முடிக்கப்படுவது தான் இவ்வாறு அழைக்கப்படுகிறது.

42. கோலூன்றித் தாண்டல் (Polevault)

உயரத் தாண்டலுக்குத் தேவையான இரு கம்பங்களைப் போலவே, இரு பக்கங்களிலும் அங்குலம் அங்குலமாகத் துளை வைக்கப் பெற்ற இரண்டு உயர்ந்த கம்பங்கள், குறைந்து 6 அடி உயரமுள்ள கம்பங்கள் இத்தாண்டாலுக்குத் தேவைப்படுகிறது.

தாண்டி விழும் மணற்பகுதியின் பரப்பளவு 6 மீட்டர் அகலமும். (18.4") 5 மீட்டர் நீளமும் இருக்க வேண்டும். இரு நெடுங் கம்பங்களின் இடைவெளி அகலம் (அதாவது தாண்டும் குறுக் ஆக குச்சி உள்ள பகதி) 12 அடியிலிருந்து. 14 அடி 2 அங்குலம் வரை இருக்க வேண்டும்.

தாண்ட உதவுகின்ற கோல், மூங்கில், அல்லது உலோகம் அல்லது கண்ணாடி இழை இவற்றில் ஏதாவது ஒன்றினால் உருவாக்கப்பட்டிருக்கலாம்.

ஒவ்வொரு உயரத்தையும் தாண்ட, ஒருவருக்கு 3 வாய்ப்புக்கள் உண்டு. கோலைப் பிடித்திருக்கும் மேல் கையுடன் கீழே உள்ள மற்றொரு கையை கொண்டு போய் சேர்க்கலாம். அப்படித் தாண்டாமல், மேலே உள்ள கையை உயர்த்தி, அதற்கும் மேலே கீழ்க் கையை கொண்டு போய் தாண்ட முயலுகின்ற முயற்சி தவறு என்று குறிக்கப்படும். அந்த முயற்சியும் வாய்ப்பை இழக்கக் கூடிய தவறான, முயற்சியாகும்.

43. கோல் ஊன்றும் பெட்டி (Pole vault Box)

கோலூன்றும் பெட்டி, மரத்தால் அல்லது ஏதாவது ஒரு உலோகத்தால் செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். அதன் உள்ளளவு தரையின் சம அளவு நிலைக்கு 1 மீ (3'.3") உள்ளதாகவும், முன் அளவின் அகலம் 1'.1" (600 மி.மீ) உள்ளதாகவும் பின் அளவின் அகலம் 6" (500 மி.மீ) உள்ளதாகவும் அமைந்திருக்க வேண்டியது மிக மிக அவசியம்.

தரையளவாகப் பதிக்கப்படும் பெட்டியின் தரை அளவுக்கும், பெட்டியின் கடைப்பாகத்திற்கும் இடைப்பட்ட சாய்வு 105 டிகிரியில் அமைந்திருப்பது போல் இருக்க வேண்டும். பெட்டியினுடைய பக்கங்களின் சாய்வளவு 120 டிகிரி உள்ளதா என்பதையும் பார்த்துப் பெட்டியைப் பதிக்க வேண்டும்.

44. வெற்றி எண் (Point)

போட்டி நிகழ்ச்சி ஒன்றில், முதலாவதாக வந்தவருக்கு வெற்றி எண் 5. இரண்டாமவருக்கு வெற்றி எண் 3. மூன்றா வதாக வந்தவருக்கு வெற்றி எண் 2. நான்காமவருக்கு 1.

தொடரோட்டப் போட்டிகளில் பங்கு பெறுகின்ற குழுக்கள் இரண்டே இரண்டு தான் என்றால், முதலாவதாக வென்ற குழுவிற்கு வெற்றி எண் 5, இரண்டாம் குழுவிற்கு வெற்றி எண் 2.

மூன்று குழுக்கள் பங்கு பெற்றால், 7, 4, 2 என்ற முறையில் வென்ற குழுக்களுக்கு வெற்றி எண் வழங்கப்படும். ஆறு குழுக்கள் பங்கு பெற்றால், 7, 5, 4, 3, 2, 1 என்ற முறையில் வெற்றி எண்கள் வழங்கப்படும்.

45. எதிர்ப்பு மனு (Protest)

போட்டியில் பங்கு பெறும் ஒரு உடலாளரின் தகுதி குறித்து எதிர்ப்பு தெரிவிப்பவர், அந்தக் குறிப்பிட்டப் போட்டி, தொடங்குவதற்கு முன்னதாகவே நீதிக் குழுவிடம் அறிவித்து விட வேண்டும். அதற்குரிய நீதிபதியாக யாரும் அதுவரை நியமிக்கப்படவில்லை யென்றால், நடுவரிடம் கூற வேண்டும்.

அந்தப் பிரச்சினையும் போட்டிக்கு முன்னே திருப்திகரமாகத் தீர்க்கப்படவில்லையென்றால், 'முடிவாகாத பிரச்சினை' என்ற முறையில் கூறி, சம்பந்தப்பட்டவர்களைப் பங்கேற்கச் செய்து, அந்தத் தகவலை, தலைவர், செயலருக்குத் தெரிவித்து விடவேண்டும். மாவட்ட மாநிலப் போட்டி என்றால், அச்சேதியைத் தலைமைக் கழகத்திற்கு உடனே தெரிவித்திட வேண்டும்.

நிகழ்ச்சிகளில் போட்டி நடைபெற்றுக் கொண்டிருக்கும் பொழுது குழப்பங்கள் ஏற்பட்டால், அதன் காரணமாக எழுப்பும் எதிர்ப்புக்களை உடனடியாகவோ அல்லது போட்டி முடிவினை அதிகாரிகள் அறிவித்த 30 நிமிடத்திற்குள்ளாகவோ அல்லது அந்த நிகழ்ச்சி முடிவுற்ற 15 நிமிடங்களுக் குள்ளாகவோ தெரிவித்துவிட வேண்டும். எந்த எதிர்ப்பையும் எழுத்தின் (மனு) மூலமாக சம்பந்தபட்டவர்களுக்கு குறிப் பிட்டிருக்கும் பணத்தைக் கட்டி, மனுவை சமர்ப்பிக்க வேண்டும். சாட்டிய குற்றம் நிரூபிக்கப்படாவிட்டால், கட்டிய கட்டணம் திருப்பிதர மாட்டாது.

46. விளம்பரக் குழு (Publicity Committee)

விளையாட்டுப் போட்டிகள் பற்றிய செய்திகள் விவரங்கள் விளக்கங்கள் அனைத்தையும் பொது மக்களுக்கும் போட்டியில் கலந்து கொள்கின்ற சம்பந்தப்பட்ட (பள்ளிகள், கல்லூரிகள் மற்றும் நிறுவனங்கள்) உடலாளர்களுக்கும் அறிவிக்கின்ற பொறுப்பு விளம்பர குழுவை சார்ந்ததாகும். இவையனைத்தும் போட்டிகள் நடக்கவிருக்கும் பல நாட்களுக்கு முன்னதாகவே, முறையோடு உரியவர்களுக்கு அனுப்பி வைக்கப்பட வேண்டும்.

47. இறுதிப் போட்டிக்குத் தகுதி (Qualify)

ஒரு குறிப்பிட்டப் போட்டி நிகழ்ச்சிகளில் முதலில் பூர்வாங்கப் போட்டிகளிலும் அதாவது முதல் கட்டப் போட்டிகளிலும் பங்கு பெற்று கலந்து கொண்டர்களில் முதவதாக வரும் அறுவர்களைத் (சில போட்டிகளில் எட்டு பேர்கள்) தேர்தெடுக்கப்பட்டு இறுதி போட்டிக்குத் (Finals) தகுதி பெரும் தன்மையைத்தான் இக்கலைச்சொல் குறிப்பிடுகிறது.

48. ஓட்டப்போட்டி (Race)

வேகமாக ஓடுவதில் ஏற்படுத்தப் பட்டிருக்கும் போட்டிக்குத்தான் ஓட்டப்போட்டி என்று அழைக்கப்படுகிறது. எல்லாவிதமான ஓட்டங்களும் இப்பெயரில் அடங்குகிறது. இதே பெயரில் குதிரைகள், வாகனங்கள், சைக்கிள் மற்றும் படகுப்போட்டிகள் போன்ற எல்லா விதமான வேகமாக செலுத்தப்படும் போட்டிகள் அனைத்தும் அடங்குகின்றன.

49. சாதனை (Record)

போட்டியில் கலந்து கொள்கின்ற உடலாளர்கள் அனைவரிலும் விரைவான நேரம் பெறுவதிலும் அதிக தூரம் எறிவதிலும் ஆற்றலைக் காண்பித்து முதல் நிலை பெறுபவரின் முயற்சி தான் சாதனை என்று குறிக்கப்படுகிறது நான்கு ஆண்டுகளுக்கு ஒருமுறை ஒலிம்பிக் போட்டிகளின் போது நடைபெறுகின்ற சாதனை ஒலிம்பிக் சாதனையாகும். உலக நாடுகளுக்கிடையே எப்பொழுது போட்டிகள் நடைபெற்றாலும் உரிய விதி முறைகளுடன் ஏறுக் கொள்ளப்படுகின்ற சாதனை, உலக சாதனை என்ற பெயரில் ஏற்றுக் கொள்ளப்படுகிறது. இதை உலகத் தலைமைக் கழகம், உரிய ஆய்வுகளுக்குப் பிறகு ஏற்று உலகத்திற்கு அறிவிக்கிறது. அதன் பிறகே உலக சாதனை என ஏட்டில் குறிக்கப்படும்.

50. குறிப்பாளர் (சாதனைப் பட்டியல்) (Recorder)

போட்டிகளில் நடைபெறும் ஒவ்வொரு நிகழ்ச்சியின் முடிவுகள்பற்றி அதாவது வென்றவர்கள் அவர்களது உயரம்/தூரம்/நேரத்தின் சாதனை பற்றி தலைமை நடுவரிடமிருந்து ,பெற்றுக் கொண்டு, குறிப்பேட்டில் குறித்தவுடன் உடனக்குடன் அதனை அறிவிப்பாளருக்கு அளித்து, அறிவிக்கச் செய்ய வேண்டும். இது மிகவும் முககியமான பொறுப்பாகும்.

51.நடுவர் (Referee)

ஒரு குறிப்பிட்டப் போட்டிக்கு முக்கிய பொறுப்பேற்று நடத்தும் பெரும் பொறுப்பினை வகிப்பவர் நடுவர் என்று அழைக்கப்படுகின்றார். அது ஓட்டப்பந்தயங்கள் அல்லது எறியும் நிகழ்ச்சிகள் அல்லது தாண்டும் நிகழ்ச்சிகள் என்பதில் ஒன்றாக அமையும்.

நிகழ்ச்சிநிரல்படியே சரியாக நிகழ்ச்சிகளை நடத்தவும் துணை நடுவர்கள் இடையில் கருத்து வேற்றுமை ஏற்படும் பொழுது சுமுகமாகத் தீர்த்து வைத்துத் தொடரவும், மைதானம் சரியில்லாத பொழுது அதற்கான முடிவு எடுக்கவும் போன்ற அதிகாரங்களைப் படைத்தவராக நடுவர் விளங்குகின்றார். இவரது கண்காணிப்பில், இவருக்குக் கீழ் உள்ள நிகழ்ச்சிகளுக்குரிய விதி முறைகள் பின்பற்றப்படுகின்றன. அதிகாரிகள் வழி நடத்தப்படுகின்றனர். நிகழ்ச்சிகள் தெளிவாக நடத்தப்படுகின்றன.

52. தொடரோட்டப் போட்டி (Relay Race)

ஒரே குழுவைச் சேர்ந்த நான்கு ஓட்டக்காரர்கள், ஒரு குறிப்பிட்ட ஓட்ட தூரத்தை, ஒவ்வொருவரும் ஒரே அளவு குறிப்பிட்ட தூரத்தைக் கடப்பது போல் (உ.ம். 4X 100= 400 மீட்டர் ஓட்டம் என்பது போல) ஒவ்வொருவரும் ஓடிச் சென்று முடிப்பது தான் தொடரோட்டமாகும். அவ்வாறு, ஓடும் பொழுது, அதற்குச் சான்றாக, அவர்களின் கையில் உள்ள குறுந்தடி (Baton) ஒவ்வொருவருக்கும் மாற்றப்படுவது என்பது விதிக்குட்பட்ட முறையாகும்.

இவ்வாறு மாற்றப்படும் எல்லை 20 மீட்டர் தூரத்திற்குள் இருக்க வேண்டும் என்று நிர்ணயிக்கப்பட்டுள்ளது. கீழே குறுந்தடியைத் தவறவிட்டவர், பிறர் உதவியின்றி, தானே போய் எடுத்துக் கொண்டு தான் ஓடவேண்டும்.

53. ரிப்பன் (Rebbon)

பட்டுத் துன்னித்துண்டு (Silk) ஒன்று போட்டிகளில் பரிசாக வழங்கப்படுவது பாரம்பரிய முறையாகத் தொடர்ந்து வருகிறது. பிறகு அது பதக்கங்களில் (Medals) கட்டப்பட்டு கொடுக்கும் மரபு ஏற்பட்டது. இவ்வாறு பதக்கத்துடன் தரும் பொழுது, நீல ரிப்பன் முதல் பரிசுக்கும், சிவப்பு

ரிப்பன் இரண்டாம் பரிசுக்கும், வெள்ளை ரிப்பன் மூன்றாம் பரிசுக்கும் தரப்படுவது வரன் முறைப்படுத்தப்பட்டு வந்துள்ளது.

54. இரண்டாம் வெற்றியாளர் (Runner-Up)

ஒரு போட்டியில் பங்குபெற்று தனக்குரிய வாய்ப்புக்கள் அனைத்தையும் முயன்று பயன்படுத்தி, இறுதி நிலையில் வெற்றி பெறும் வாய்ப்பையிழந்து, இரண்டாவது நிலையை அடைபவரைத்தான் இரண்டாம் வெற்றியாளர் என்கிறோம்.

55. தொடக்கக் கோடு (Scratch line)

நீளத்தாண்டல் வேலெறிதல் போன்றவற்றிலும் ஓட்டப் போட்டிகளுக்கு, முன்புறமாகவும் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் கோடுதான் தொடக்கக் கோடு.

தாண்டுபவர்கள் இந்தக் கோட்டை மிதிக்காமல் தாண்ட வேண்டும். எறிபவர்கள் இந்தக் கோட்டைத் தீண்டாமல் தான் எறிய வேண்டும். ஓடத் தொடங்குபவர்கள், ஓட்டத்தைத் தொடங்குவதற்கு முன்னர் இந்தக் கோட்டைத் தொடுவதோ அல்லது மிதிப்பதோ கூடாது.

56. இரும்புக் குண்டு எறிதல் (Shot Put)

இரும்பு அல்லது பித்தளையால் அல்லது அதற்கு இணையான வேறு எந்தப் பொருட்களினாலாவது உருண்டை வடிவமானதாகவும், மழமழப்பாகவும் வழ வழப்புள்ளதாகவும் இரும்புக் குண்டு செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும். ஆண்கள் போட்டிக்குரிய எடை 16 பவுண்டு (7.260 கி.கி) பெண்களுக்கு 8 பவுண்டு 13 அவுன்ஸ் (4.000 கி. கிராம்) 8;அடி ஆரமுள்ள வட்டம். 4 அடிநீளம் 4.5 அங்குல அகலமும் 2 அங்குல கனமும் உள்ள தடைப் பலகை (Stop board) ஒன்றும் பாதிக்கப்பட்ட அமைப்புதான் குண்டு எறியும் பரப்பாகும். இரும்புக் குண்டை ஒரு கையால் அதுவும் தோளின் முன் புறப் பகுதியிலிருந்து தொடங்கி தான் எறிய வேண்டும். (Put) தோளுக்கு பின்புறமிருந்து கொண்டு வந்து இரும்புக் குண்டை எறிவது (Throw) தவறான எறியாகும். எறிபவரது கால், தடைபலகை உட்புரத்தைத் தொடலாம். ஆனால் அதன் மேற் புறத்தை மிதிக்கவோ, தாண்டவோ கூடாது. ஒவ்வொரு எறியாளருக்கும் 8 வாய்ப்புக்கள் உண்டு.

57. ஓட்டக் காலணி (Spike)

காலணிகள் எந்த விதத்திலும் ஓடுவதற்கு அல்லது தான்டுவதற்குத் தூண்டுகின்ற சாதனங்களைக் (Spring) கொண்டதாக அமைந்திருக்கக் கூடாது. எல்லாவிதமான உபகரணங்களைக் கொண்டிருந்தாலும் அவை 5 அங்குலம்

கனத்திற்கு மேல் அமைந்ததாகவும். காலணியின் அடித்தட்டிலுள்ள முன்பாகத்தை விட குதிகால் பாகம் 0.25 அங்குலத்திற்கு மேல் கனமுள்ளதாகவும் இருக்கக் கூடாது.

பந்தயக் காலணியில் (Spike) உள்ள ஆணிகளின் எண்ணிக்கை மொத்தம் 8, அவை முன் தட்டில் 6ம் பின் தட்டில் 2ம் என்ற எண்ணிக்கையுடன் இருப்பதுடன் 1 அங்குல உயரமும் 0.16 அங்குல அகலத்திற்கு மிகாமலும் இருக்கவேண்டும்.

58. ஓடவிடும் அதிகாரி (Starter)

ஓட்டப் பந்தயங்கள் தொடர்பான எல்லா நிகழ்ச்சிகளுக்கும் இவரே பொறுப்பேற்று, உடலாளர்களை ஓட விடுகிறார். ஓட்டத் தொடக்கத்தை பற்றிய தவறுக்கும் இவரே பொறுப்பாளர் 200மீ 400 மீ ஓட்டங்களுககு உடலாளர்கள் பார்க்கும்படியான இடத்தில் நின்றுதான் அறிவிப்பு தந்து ஓடவிட வேண்டும். துப்பாக்கியால் அல்லது விசிலால் ஒலி செய்து ஓட விடலாம். ஓட விடுவதற்கு முன்னர் தலைமை ஓட்ட நடுவர் மற்றும் தலைமை நேர கண்காணிப்பாளர் இவர்களுக்குத் தெரிவித்து, அவர்களின் சம்மதம் பெற்ற பிறகே ஓட வேண்டும்.

59.ஓட உதவும் சாதனம் (Starting BlocK)

ஓட்டத்தை விரைவாகத் தொடங்குவதற்கு உதவுவதற்காக இந்தக் கால் வைத்து உதைத்து எழும்பும் கட்டை பயன்படுகிறது. ஒவ்வொரு ஓட்டக்காரரும் தனக்கு சொந்தமான இந்தச் சாதனத்தைப் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். ஆனால் ஓடுவதற்கு முன்னர் சாதனத்தில் வைக்கப்பட்டிருக்கும் இரண்டு கால்களும் தரையுடன் தொடர்பு கொண்டிருக்க வேண்டும் எளிதாகப் பொருத்தப்படுவதாகவும் அகற்றப்படுவதாகவும் கூடிய அமைப்பில்தான் ஓட உதவும் சாதனம் அமைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். இதனால் ஓடும் பாதையில் எதுவும் பாதிக்கப்படாத வகையில் தரையில் பதிக்கப்பட வேண்டும்.

60.பல தடை ஓட்டம் (Steeple Chase)

ஓட்டப் பாதையில் பல தடைகள் வைக்கப்பட்டிருக்கும். அவற்றைக் கடந்து ஓடும் போட்டியின் தூரம் 2000 மீட்டர் அல்லது 3000 மீட்டர் என்று ஒலிம்பிக் பந்தங்களில் நிர்ணயிக்கப்படுகின்றன. 2000 மீட்டர் தூரம் என்பது (Junior) இளைஞர்களுக்கானதாகும். 8000 மீடடர் ஓட்டப் போட்டியில் 28 முறை தடைகளைத் தாண்டுதல் 7 முறை நீரில் தாண்டிச் செல்லல் (Water Jumps) இருக்கு . 2000 மீட்டர் ஓட்டம் என்றால் 18 முறைத்

தடைகளைத் தாண்டுதல் 5 முறை நீரில் தாண்டிச் செல்லல் இருக்கும்.

61. (ஓட்டக்) காலடி (Stride)

நடக்கும் பொழுதோ அல்லது ஓடும் பொழுதோ ஒரு காலுக்கும் மற்றொரு காலுக்கும் இடையிலே விழுகின்ற இடைவெளி தூரம் தான் காலடி என்று கூறப்படுகிறது. இது ஒவ்வொருவரின் உடல் உயரத்திற்கும். பழக்கத்திற்கும் பயிற்சிக்கும் ஏற்ப காலடி தூரம் மாறுபடும் மனிதர்களைப் போலவே குதிரைகள் ஓட்டத்திற்கும் காலடி இடைவெளியைக் கணக்கிடும் பழக்கமும் இருந்து வருகிறது.

62. உதைத்தெழும் பலகை (Take off board)

நீளத் தாண்டல் அல்லது மும்முறைத் தாண்டல் நிகழ்ச்சியில், ஒரு உடலாளர் ஓடி வந்து ஒரு காலை ஊன்றித் தாண்டத் தொடங்குவதற்காகப் பயன்படும் பலகைதான் இது . இதன் நீளம் 4 அடி அகலம் 8 அங்குலம்.

62. எறிபரப்பு (Throwing Sector)

ஒவ்வொரு எறியும் போட்டி நிகழ்ச்சிக்கும் எறியப்படும் சாதனம் விழுகின்ற பரப்பெல்லைக்குறிக்கப்பட்டுள்ளது. எல்லா எறிகளுக்குமே பரப்பளவு எல்லை 40 டிகிரி கோணத்தில்தான் குறிக்கப்பட்டுள்ளன. இந்த எல்லைக்குள் விழுகின்ற எறி பொருள் தான் சரியான எறி என்று கணக்கிடப்படும். எல்லைக் கோட்டுக்கு வெளியே விழுந்தால் அது தவறான எறியாகும்.

–

6. வளைகோல் பத்தாட்டம்

(HOCKEY)

–

1. பந்து (Ball)

பந்தின் உள்பாகம் தக்கையாலும், முறுக்கேறிய கெட்டி நூலாலும் செய்யப்பட்டிருக்கும். இந்தப் பந்தின் நிறம் வெண்மை. பந்தின் கனம் 534 அவுன்சுக்கு மிகாமலும் 512 அவுன்சுக்குக் குறையாமலும் இருக்க வேண்டும். பந்தின் சுற்றளவு 914 அங்குலத்திற்கு மிகாமலும், 81316 அங்குலத்திற்கு குறையாமலும் இருக்க வேண்டும்.

2. தவறான தடுத்தாடல் (Blocking)

ஒரு ஆட்டக்காரர் பந்தைத் தன் கோலினால் தள்ளி ஆடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுது, தவறான முறையில் சென்று தடுத்தாடி அவர் ஆட்டத்தையும் முயற்சியையும் தடை செய்வது தவறான ஆட்டமாகும். இந்தத் தவறுக்குத் தனி அடி அடித்தாடும் வாய்ப்பு எதிர்க் குழுவிற்குக் கிடைக்கிறது.

3. புல்லி (ஆட்டத் தொடக்கம்) (Bully)

ஒவ்வொரு குழுவிலிருந்தும் ஒருவர் வந்து இதில் பங்கு பெறுவர். வலப்புறத்தில் அவரது கடைக் கோடு இருக்க, பக்கக் கோட்டின் பக்கமாக முகம் திருப்பி அவர்கள் இரண்டு பெரும் எதிரெதிராக நிற்க, அவர்களுக்கு நடுவில் மையக் கோட்டின் மத்தியில் பந்து வைக்கப்பட்டிருக்கும். ஒவ்வொரு ஆட்டக் காரரும் பந்துக்கும் தன்னுடைய சொந்தக் கடைக் காட்டிற்கும் இடையில் தட்டிப் பின்னர் பந்துக்கு மேலே எதிரொளியின் 'கோல் முகத்தில் தட்டி (தட்டையான பகுதியில் தட்டுதல்) இது போல் மாறி மாறி மூன்று முறைத் தட்ட வேண்டும். பிறகு அந்த இருவரில் ஒருவர் அவருடைய கோலால் பந்தைத் தட்டி ஆடுவது தான் புல்லி எனப்படும். அதன் பிறகே பொதுவான ஆட்டம் தொடங்கும்.

(குறிப்பு) இப்போது இந்த புல்லி ஆட்டமுறை இடம் பெறுவதில்லை கால்பந்தாட்டம் பந்து உதையுடன் தொடங்கப்படுவது போல, பந்தைக் கோலால் ஒருவர் அடித்துத் தள்ள ஆட்டம் தொடங்குகிறது.

4 மைய முன்னோட்டக் காரர் (Centre Forward)

எதிர்க் குழு இலக்கினுள் பந்தை செலுத்தினால் தான் வெற்றி எண் பெற்று, வெற்றி பெற முடியும். அந்த பொறுப்பில் உள்ள 5 முன்னோட்டக்காரர்கள் நடு இடத்தை வகிப்பவர் தான் மைய முன்னோட்டக்காரர் ஆவார். அவர்தான் பந்தை சரியான வாய்ப்பு ஏற்படும்படி வழங்கி தன் பாங்கர்கள் இலக்கிற்குள் பந்தை அடித்திடும் நல்ல சந்தர்ப்பங்களை ஏற்படுத்தித் தருவார். இவர் பொதுவாக அந்த குழுவில் உள்ள சிறந்த ஆட்டக்காரரில் ஒருவராக அமைந்திருப்பார்.

5 மையக்கோடு (Centre line)

பொதுவாக, வளைகோல் பந்தாட்டத்தின் ஆடுகள அளவு 100 கெஜம் நீளம் 60 கெஜ அகலம். இந்த ஆடுகளத்தின் நடுவில் ஒரு கோடு போடப்பட்டு, ஆடு களத்தை சம பகுதியாகப் பிரிக்கிறது. அந்தக் கோட்டினால் பிரிக்கப்படும் ஆடுகளத்தின் ஒரு பகுதி 50-

60 கெஜ அளவுகளாக ஆக்கப்படுகிறது. ஆட்டம் தொடங்க, இதன் நடுவன் பகுதியிலிருந்து பந்து அடித்தாட ஆட்டம் தொடங்கும்.

6. எதிராளிமேல் மோதுதல் (Charging)

எதிராளி மேல் அநாவசியமாக மோதி ஆடுதல் தவறு என்று விதி முறைகள் விளக்கம் கூறி விளையாட்டைக் கட்டுப்படுத் துகின்றன. அடிக்கும் வட்டத்திற்கு வெளியே எங்கேனும் இதுபோல் மோதித்தள்ளும் தவறு நடந்தால் மோதலுக்கு ஆளான குழு 'தனி அடி' அடிக்கும் வாய்ப்பினைப் பெறுகிறது.

அடிக்கும் வட்டத்திற்குள்ளே மோதும் தவறுகள் நடந்தால், தாக்கும் குழு தவறு செய்கிற பொழுது, தடுக்கும் குழுவிற்குத் 'தனி அடி' அடிக்கும் வாய்ப்பு கொடுக்கப்படும். தடுக்கும் குழு தவறிழைத்தால் 'ஒறு நிலை முனை அடி' அல்லது ஒறு நிலைத்தள்ளல் (Penalty hit) என்ற தண்டனைகள் தவறிழைப்பின் தன்மையிலே நடுவரால் கொடுக்கப்படும்.

7. முனை (Corner)

பக்கக் கோடுகளும் கடைக் கோடுகளும் சந்திக்கின்ற இடம் தான் முனை என்று அழைக்கப்படுகிறது. தடுக்கும் குழுவினர் தவறிழைக்கிற பொழுது தாக்கும் குழுவினர் ஆட்டத்தினை மீண்டும் தொடங்க, முன் அடி அடிக்கின்ற வாய்ப்பை எதிர் குழுவினருக்கு நடுவர் வழங்க இந்த முறையில் பந்தை வைத்து அடித்தாட ஆட்டம் தொடங்கும்.

8. முனை அடி [Corner Hit]

எந்தக் கடைக் கோட்டின் பக்கம் பந்து கடந்து சென்றதோ, (தடுக்கும் குழுவினர் பந்து செல்லக் காரணமாக இருந் **126**

திருக்க வேண்டும்) அந்தப் பக்கத்தின் கடைக் கோட்டில், அல்லது பக்கக் கோட்டில், முனைக் கொடிக் கம்பத்திலிருந்து 5 கெஜம் வரையிலுள்ள இடத்தில், எங்கேனும் ஓரிடத்தில் பந்தை வைத்துத் 'தனி அடி' எடுக்கின்ற அல்லது உள்ளே தள்ளி விடுகின்ற வாய்ப்பைத் தாக்கும் குழு ஆட்டக்காரர் ஒருவர் பெறுகிறார்.

முனை அடி எடுக்கப்படும் பொழுது, இரண்டு கால்களும் கோல்களும் கடைக் கோட்டிற்குப் பின்னால் இருக்குமாறு தடுக்கும் குழுவினர் எல்லோரும் ஆடுகளத்திற்கு வெளியே நிற்க வேண்டும். அடிப்பவரைத் தவிர, தாக்கும் குழுவினர் எல்லோரும் அடிக்கும் வட்டத்திற்கு வெளியே, இரண்டு கால்களும் அவர்களது ஆட்டக் கோல்களும் இருக்குமாறு நிற்க வேண்டும். முனை

அடியில் பந்தை நேராக இலக்கினுள் அடித்து வெற்றி எண் பெற முடியாது.

9.தடுத்தாடும் (Defending Team)

தாக்கும் குழுவினர் வசம் பந்து இருந்து, அவர்கள் எதிர்க்குழு இலக்கிற்குள் பந்தை அடித்து வெற்றி எண் பெறுவதற்காக ஆட முயற்சிக்கும் தருணத்தில், தங்கள் இலக்கிற்குள் பந்தினை செல்ல விடாது. தடுத்தாடும் முயற்சியில் ஈடுபடுகின்ற குழுவினர், தடுத்தாடும் குழுவினர் என்று கூறப்படுவார்.

10. வெளியேற்றப்படும் ஆட்டக்காரர் (Disqualification)

விதிகளைமீறி, முரட்டுத்தனமாக ஆடுகின்ற ஓர் ஆட்டக்காரர், அல்லது பிறர் அருவெறுக்கத் தகுந்த நடவடிக்கைகளில் ஈடுபடும் ஒருவர், நடுவரின் எச்சரிக்கைக்குப் பிறகு மீண்டும் அதே செயலைத் திரும்பிச் செய்யும் பொழுது, ஆட்டத்தை விட்டே வெளியேற்றப்படுகிறார். இது **127**

ஆட்டத்தில் நிகழும் ஓர் அவமானமான காரியம் என்றே கூறலாம்.

11. பந்துடன் ஒடல் (Dri Reble)

தன்னுடைய ஆட்டக் கோலின் தொடர்புடன் பந்தை வைத்துக் கொண்டு, எதிர்க்குழு இலக்கை நோக்கி முன்னேறும் செயல் தான் பந்துடன் ஒடல் என்று கூறப்படுகிறது. இப்படி முன்னேறும் பொழுது, பந்தை அடித்துவிட்டுப் பின்னால் ஓடாமல், கோலுடன் பந்து பேசவது போல, கோலின் தட்டையான பகுதியால் மெதுவாகத் தட்டியும் உருட்டியும் கொண்டு செல்வது தான் பந்துடன் ஒடல் ஆகும். கோலின் பின்புற உருண்டை பாகத்தால் பந்தை ஆடவே கூடாது.

12. முன் ஆட்டக்காரர்கள் (Forwards)

முன் வரிசையில் ஆட்டக்காரர்கள், அல்லது தாக்கி ஆடும் ஆட்டக்காரர்கள் என்றும் இவர்களைக் கூறலாம். ஆட்டத்தின் நோக்கம் எதிர்க்குழு இலக்கினுள் பந்தை செலுத்தி வெற்றி எண் பெறுவது தான் என்றால், அந்தத் திருப்பணியில் முழு மூச்சுடன் ஈடுபடும் ஆட்டக்காரர்கள் தான் இவர்கள். குறிப்பாக 5 ஆட்டக்காரர்கள் அவர்கள் மைய ஆட்டக்காரர், மற்றும் வலப்புறப் பகுதியில் இரண்டு பேரும், இடப்புறப் பகுதியில் இரண்டு பேரும் என ஐந்து முனைத் தாக்குதல்களை நடத்தி வெற்றி பெற முயலும் விளையாட்டுத் திறனாளர்கள் ஆவார்கள்.

13.தவறுகள் (Fouls)

விதிகளுக்குப் புறம்பான செயல்கள் எல்லாம் தவறுகளாகக் குறிப்பிடப்படுகின்றன. அவற்றில் ஒரு சில அயலிடம், கோலினைப் பயன்படுத்தும் பொழுது உண்டாகும்

தவறுகள்; பந்தை அடிப்புறமாக வெட்டி உயர்த்தி ஆடுதல்; பந்தைக் கோலால் தூக்கி அடித்தல்; கைகளால் பந்தைத் தள்ளுதல்; (இலக்குக் காவலனைத் தவிர) பந்தைக் காலால் உதைத்தல்; கோலின் வட்டமான மேல் பகுதியால் பந்தை ஆடல்; அடுத்தவர் கோலினை அடித்தல்; எதிராளியை மோதித் தள்ளுதல்; எதிராளி பந்தினை ஆடும் பொழுது இடையிலே போய் விழுதல்; கோல் இல்லாமல் ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்ளுதல், ஆட்டத்தை வேண்டுமென்றே தாமதம் செய்தல், அந்தந்த சூழ்நிலைக் கேற்ப தண்டனையை நடுவர் வழங்கிடுவார்.

14.தனி அடி (Free Hit)

ஒரு குழுவின் ஆட்டக்காரர் ஒருவர் இழைத்த தவறுக்காக, தவறு நடந்த இடத்திலிருந்து, எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர் ஒருவருக்கு அதே இடத்தில் பந்தை வைத்து, அடுத்தவர் இடையீடின்றி அடிக்கும் 'தனி அடி' எனும் வாய்ப்பு நடுவரால் கொடுக்கப்படுகிறது. தனி அடி அடிக்கும் முன்' பந்தானது தரையில் அசைவற்று நிலையாக வைக்கப்பட வேண்டும். ஆட்டக்காரர் யாராக இருந்தாலும், 5 கெச தூரத்திற்குத் தள்ளி தான் நிற்க வேண்டும். தனி அடி அடித்தவரே, பிறர் பந்தை விளையாடுவதற்கு முன் , தானே இரண்டாவது முறையாக ஆடக் கூடாது.

15.இலக்கு (Goal)

ஒவ்வொரு கடைக் கோட்டின் மத்தியிலும், ஒரு இலக்கு உண்டு. இலக்கின் அகலம் 4 கெஜம். இலக்கின் உயரம் 7 அடி. இரு கம்பங்களின் மேல் உயரத்தை ஒரு குறுக்குக் கம்பம் இணைத்து இலக்கினை உருவாக்கியிருக்கிறது, இலக்குக் கம்பங்கள், குறுக்குக் கம்பம் இவற்றின் அகலம் 2 அங்குலமாகவும், கனம் 3 அங்குலத்திற்கு மிகாமலும் . நீண்ட சதுரம் பெற்ற கம்பங்களின் ஓரங்கள் (Edge) ஆடு களத்தை நோக்கியபடி, பதிக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். இலக்குக் கம்பங்களிலும் குறுக்குக் கம்பத்திலும், இலக்குவின் பின்புறத்தில் உள்ள தரையிலும், 6 அங்குலத்திற்கு மிகாத இடைவெளியில், வலை ஒன்று இறுகக் கட்டப்பட்டிருக்க வேண்டும். 18 அங்குலத்திற்கு மேற்படாத அளவு கொண்ட இலக்குப் பலகைகள் (Goal Boards) இலக்கின் விலக்கு ஓரடி

உட்புறமாக வைத்து அடைக்கப் பட்டிருக்க வேண்டும். அதாவது, இலக்கினுள் பந்து சென்றது என்பதைத் தெளிவுபடுத்திக் கொள்வதற்காகத் தான் இந்த இலக்குப் பலகை அமைப்பு இணைக்கப்பட்டிருக்கிறது.

16. இலக்குக் காவலன் (Goal Keeper)

ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் ஒர் இலக்கு உண்டு. அந்த இலக்கின் உள்ளே பந்தை அடித்து, எதிராளிகள் வெற்றி பெற முடியாதபடி தடுத்துக் காக்கின்ற ஒரு பெரும் பொறுப்பைத் தந்து அதற்காக ஒருவரை நிறுத்தி வைக்கின்றார்கள். அவர் தான் இலக்குக் காவலர். அந்த இலக்கைக் காப்பதற்கென்று அவருக்கு சில சலுகைகள் உண்டு. காலிலே கனமான காலணிகள், முழங்கால்களுக்குக் கீழே தடை மெத்தைகள்; காலுறை மெத்தைகளுக்கு மேலும் கனமான அமைப்புகள், கையுறைகள், பந்தைக் காலால் உதைக்கலாம் என்ற சிறப்பு அனுமதி, அதற்கும் மேலாக ஒரு கொல். இவர் பந்தைத்தான் உதைக்கலாம். மற்றவர்களை அல்ல.

இலக்குக் காவலர் முழு நேரமும் இலக்கைக் காப்பதில் தான் கண்ணுங் கருத்துமாக இருக்கிறார் பொதுவாக ஆட்டத்தில் பங்கு பெறுவதில்லை.

17. கடைக்கோடு (Goal Line)

ஆடுகள எல்லையைக் காட்டும், நீண்ட எல்லைக் கோடுகளைப் பக்கக் கோடுகள் என்றும், குறுகிய எல்லைக் கோடுகளை 'கடைக் கோடுகள்' என்றும் அழைக்கப்படுகின்றன. ஒரு கடைக் கோட்டின் நீளம் 55 முதல் 60 கெஜம் ஆகும். அதன் அகலம் 3 அங்குலம் ஆகும். ஒவ்வொறு கடைக் கோட்டின் மத்தியிலும் இலக்கு அமைக்கப்படுகிறது.

18. ஆடுகளம் (Ground)

வளைகோல் பந்தாட்ட ஆடுகளம் நீண்ட சதுர வடிவமைப்பு உடையதாகும். அதனுடைய நீளம் 100 கெஜமாகும். அகலம் 60 கெஜத்திற்கு அதிகமாகமலும், 50 கெஜத்திற்குக் குறையாமலும் இருக்கும். அகில உலகப் போட்டிகள் நடைபெறுகின்ற ஆடுகளத்தின் அளவு 100 x 60 கெஜம் ஆகும்.

19 இடைக் காப்பாளர்கள் (Half Backs)

இடைக்காப்பாளர்கள் என்பவர்கள் முன்வரிசை ஆட்டக்காரர்கள் போல் தாக்கி ஆடுவதிலும், கடைக்காப்பாளர்கள் போல,

எதிரிகளின் இயக்கத்தைத் தடுத்து ஆடுவதிலும் வல்லமை பெற்றவர்கள். இவர்கள் எதிர்க்குழு இலக்கு வரை முன்புறமாக முன்னேறியும், தங்கள் இலக்கினைக் காப்பதற்காகத் தங்கள் இலக்கு வரை வந்தும் ஆடுகின்ற வாய்ப்பு உள்ளவர்கள். 3 பேர்கள் இந்த வாய்ப்புப் பெற்றவர்கள். அவர்கள் இடப்புற இடைக்காப்பாளர் மைய இடைக்காப்பாளர், வலப்புற இடைக்காப்பாளர் என்று ஆடும் இடத்திற் கேற்பப் பெயர் பெற்றுக் கொள்கின்றார்கள்.

20. இடைவேளை (Intermission)

வளை கோல் பந்தாட்டத்தின் மொத்த ஆட்ட நேரம் 70 நிமிடங்களாகும். அதில் ஆடும் பகுதி 35-85 எனப் பகுக்கப்பட்டிருக்கிறது. இந்த இரண்டு பகுதிகளுக்கும் **131**

இடையில் ஒய்வு நேரமாக 5 நிமிடங்கள் தரப்பட்டிருக்கின்றன.இந்த இடை நேரத்தில் ஆட்டக்காரர்கள் ஆடுகளத்தை விட்டு வெளியே சென்று வரலாம். அதற்குப் பிறகு ஆடுகளப்பகுதியும் இலக்குப் பகுதியும் இரண்டு குழுக்களாலும் மாற்றிக் கொள்ளப்படும்.

21. ஆட்ட அதிகாரிகள் (officials)

ஆட்டத்தை நடத்துவதற்காக, நடுவர், துணை நடுவர், உதவியாளர், கோடு காப்பாளர், குறிப்பாளர், நேரக் காப்பாளர் நேரம் குறிப்பவர் என பல்வேறுபட்டப் பணிகளில் ஏதாவது ஒன்றில் ஈடுபடும் ஒருவர், ஆட்ட அதிகாரி என்று அழைக்கப்படுகின்றார். இந்த ஆட்டத்தில் இரண்டு நடுவர்கள், இரண்டு குறிப்பாளர்கள், இரண்டு நேரக் காப்பாளர்கள், அதிகாரிகளாகப் பணியாற்றுகின்றார்கள்.

22.அயலிடம் (Off - Side) எதிர்க்குழு பகுதியில் பந்தை விளையாடிக் கொண்டிருக்கும் தாக்கும் குழு ஆட்டக்காரர்களில் ஒருவர் தடுக்கும் குழு ஆட்டக்காரர்களையும் கடந்து, எதிர்க் குழு இலக்குக்கு அருகில் நிற்பதையே அயலிடம் என்கிறார்கள். இவ்வாறு அயலிடம் ஆகாமல் ஆடிட நான்கு சாதகமான விதிமுறைகள் ஆட்டத்திலே இடம் பெற்றுள்ளன.

1 . ஒருவர் தன்னுடைய சொந்தப் பகுதி ஆடுகளத்தில் நின்று கொண்டிருந்தால் அயலிடம் ஆகமாட்டார்.

2. எதிர்க் குழுவினரின் பகுதியில், இலக்குக்கு முன்பாக 2 எதிராட்டக்காரர்களுக்கு முன்னால் நின்று கொண்டிருந்தால்;

3. பந்தை கோலால் விளையாடிக் கொண்டு, பந்துக்கு முன்புறம் போகாமல் கூடவே ஓடிக் கொண்டிருந்தால்;

4. அயலிடத்தில் நின்றாலும், ஆட்டத்தில் பங்கு பெறாமலே, பங்கு கொள்ள முயற்சிக்காமல் இருந்தால்;

எந்த எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரரும் அயலிடமே ஆக மாட்டார்.

23. எல்லைக்கு வெளியே (Out of Bounds)

ஆடுகள எல்லைக்குள்ளேதான் பந்து விளையாடப்பட வேணடும். ஆடப்படும் பந்தானது, **பக்கக் கோட்டிற்கு** வெளியே, முழுதும் கடந்து வெளியே சென்று விட்டால், அவ்வாறு பந்து போகக் காரணமாயிருந்த குழுவினரின் எதிர்க்குழுவினர், பந்து எந்த இடத்தில் கடந்து சென்றதோ அதே இடத்தில் வைத்து பந்தை அடித்தாடும் வாய்ப்பை நடுவரிடமிருந்து பெறுகிறார். முன்னர் அந்த இடத்தில் வைத்து கையால் பந்தை உருட்டி விடும் (Roll in) முறை இருந்து வந்தது. அது மாறி இப்பொழுது பந்தைக் காலால் தள்ளி ஆடும் முறை வந்திருக்கிறது.

கடைக் கோட்டிற்கு வெளியே பந்து முழுவதும் கடந்து போனால், போகக் காரணமாயிருந்தவர் தாக்கும் குழுவினராக இருந்தால், 16 கெச துரத்தில் பந்தை வைத்து, தடுத்தாடும் குழு அடித்தாட ஆட்டம் தொடங்கும். பந்து வெளியே போக தடுத்தாடும் குழு காரணமாக இருந்தால், தாக்கும் குழுவினர் முனை அடி, அல்லது ஒறு நிலை முனை அடி அடிக்கின்ற வாய்ப்பினைப் பெறுவர்.

24. தண்டனை (Fenalty)

விதிகளுக்குட்படாத செயல் முறைகள் தவறுகள் அல்லது குற்றங்கள் என்று குறிப்பிடப்படுகின்றன. அதற்கான

தண்டனைகளும் உடனடியாக நடுவர்களால் கொடுக்கப்படுகின்றன. தவறுகளுக்கான தண்டனைகளில் குறிப்பிடத்தக்கவை : தனி அடி; முனை அடி; ஒறு நிலை முனை அடி ; ஒறு நிலை அடி என்பனவாகும். (விரிவினை அந்தந்தப் பகுதியில் காண்க).

25.ஒறு நிலை முனை அடி (Penalty Corner)

அடிக்கும் வட்டத்திற்குள்ளே, பந்து ஆடப்படும் பொழுது தடுக்கும் குழுவினரில் யாராவது ஒருவர் தவறிழைத்தால், அதற்குத் தண்டனையாக, கடைக் கோட்டில் ஏதாவது ஒரு பக்கத்தில், இலக்குக் கம்பத்திலிருந்து 10 கெச தூரத்திற்கு அப்பால் கடைக்

கோட்டின் ஓரிடத்தில் பந்தை வைத்து, எதிர்க்குழுவினரில் ஒருவர் அடித்தாடித் தொடங்குவதைத் தான் ஒறுநிலை முனை அடி என்கிறோம்.

ஒறு நிலை முனை அடியை அடிப்பவரைத் தவிர மற்ற தாக்கும் குழு ஆட்டக்காரர்கள் எல்லோரும் அடிக்கும் வட்டத்திற்கு வெளியே கால்களும் கோல்களும் இருப்பது போல நிற்க வேண்டும். தடுக்கும் குழுவைச் சேர்ந்த 6 ஆட்டக்காரர்கள் மட்டும் பந்து இருக்கும் இடத்திலிருந்து 5 கெஜத்திற்கு அப்பால், கடைக் கோட்டிற்குப் பின்னால் நிற்க வேண்டும். மற்ற 5 தடுக்கும் குழு ஆட்டக்காரர்களும் அந்த முனை அடி எடுத்து முடியும் வரை, நடுக் கோட்டிற்கு அப்பால் நின்றுகொண்டிருக்க வேண்டும். ஒறு நிலை முனை அடியால் பந்தை நேராக இலக்கினுள் செலுத்தி வெற்றி எண் பெற முடியாது.

26.ஒறு நிலை அடி (Penalty Stroke) அடிக்கும் வட்டத்திற்குள்ளே தடுக்கும் குழுவினர்கள் தவறிழைக்கும் பொழுதும் அந்தத் தவறு நடக்கா விட்டால் அந்தப் பந்து இலக்கினுள் சென்றி குக்கக் கூடும் நிலை வருகிற பொழுது நடுவர் எதிர்க் குழுவிற்கு ஒறு நிலை அடி அடிக்கும் வாய்ப்பினை வழங்குகின்றார். இதில் தடுக்கும் குழுவின் இலக்குக் காவலனும். தாக்கும் குழு ஆட்டக்காரர் ஒருவரும் பங்கு பெறுகின்றனர். இலக்கின் முன்புறம் 7 கெஜத் துரத்தில் உள்ள புள்ளியில் பந்து வைக்கப்படுகிறது தடுக்கும் குழு ஆட்ட க்காரர் அதைத் தள்ளியோ அடித்தோ இலக்கினுள் செலுத்த முயற்சிப்பதை இலக்குக் காவலன் தடுத்திடும் முயற்சியில் இருக்கிறார். மற்ற எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் 25 கெஜக் கோட்டி ற்கு அப்பால் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். பந்து அடிக்கப்படும் வரை, இலக்குக் காவலன் தனது கால்களை அசைக் காமல் நிற்க வேண்டும். அடிப்பவரும் அடிப்பது போல் பாவனை செய்யாமல், நடுவர் விசில் ஒலிக்குப் பிறகு உடனே அடிக்க வேண்டும் வெற்றி எண் பெற்றால் நடுக்கோட்டிலிருந்து ஆட்டம் தொடரும். இல்லையென்றால் 16 கெஜத் தூரத்தில் பந்தை வைத்து தடுக்கும் குழுவினர் பந்தை அடித்தாடி, ஆட்டத்தை தொடருவார்.

27. முரட்டாட்டம் (Rough Play)

அநாவசியமான முறையில், அநாகரிகமான வழியில், விதிமுறைகளுக்கு மீறி, எதிராளியிடம் நடந்து கொள்ளும் முறையே முரட்டாட்டம் ஆகும். முதலில் தவறு என்று குற்றம் சாட்டி, அடுத்து செய்தால், அதற்கு 'எச்சரிக்கை'க் கொடுத்து

பின்னும் மீறி நடந்து கொண்டால், ஆட்டத்தை விட்டே வெளியேற்றப்படும் சூழ் நிலைக்கு ஆளாகி விடுகிறார். முரட்டாட்டம் என்பது பண்பாடற்ற செயல்களாகிடும்.

28. வெற்றி எண் குறிப்பாளர் (Scorer)

ஆட்டத்தில் பெறுகிற வெற்றி எண்களைக் குறித்து வைக்கின்ற பொறுப்புடன் இருப்பவராவார். இரண்டு குறிப்பாளர்கள் இந்த ஆட்டத்தில் இடம் பெறுகின்றனர்.

29. ஆட்டக் கோல் (Stick)

ஆட்டத்தில் பங்கு பெறும் ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் ஒரு கோல் கொண்டு வர வேண்டும். ஒரு கோலின் மொத்த எடை 28 அவுன்சுக்கு மிகாமலும், 12 அவுன்சுக்குக் குறையாமலும் இருக்க வேண்டும் பெண்கள் ஆட்டத்திற்குரிய கோலின் எடை 28 அவுன்சுக்கு மிகாமலும், 12 அவுன்சுக்குக் குறையாமலும் இருக்க வேண்டும். அந்தக் கோலின் மொத்த உருவ அமைப்பு உட்புறத்தில் 2 அங்குலம் விட்டமுள்ள ஒரு வளையத்திற்குள் நுழையுமாறு அமைந்திருக்க வேண்டும். கோலின் இடது கைப்பக்கம் தட்டையாக இருக்க வேண்டும். கோலின் மேற்புறம் வட்டமான மேடான பாகமாக இருக்கும். பந்தைத் தட்டையான பாகத்தினால் தான் அடித்தாட வேண்டும்.

30. அடிக்கும் வட்டம் (Striking Circle)

ஒவ்வொரு இலக்கிற்கும் முன்பாக, 8 அங்குல அகலத்துடன் 4 கெஜ நீளமுள்ள வெள்ளை நேர்க்கோடுகளால் ஆகி, கடைக் கோட்டிலிருந்து 16 கெஜ நீளத்தால் அதாவது இலக்குக் கம்பத்தை மையமாக வரையப்பட்ட இரு புறமும் வரும் இரண்டு 16 கெஜ நீளக்கோட்டில் இணைக்கப்பட்ட பகுதியே அடிக்கும் வட்டம் ஆகிறது.

16 கெஜ கால் வட்டக் கோடுகளாலும், 4 கெஜ நேர்க் கோட்டாலும், கடைக் கோட்டாலும் சூழப்பட்டப்பரப்பே அடிக்கும் வட்டம் ஆகும்.

31. மாற்றாட்டக்காரர்கள் (Substitutes)

ஆட்ட நேரத்தில், இரண்டு மாற்றாட்டக்காரர்கள் வரை மாற்றிக் கொண்டு ஆட, ஒரு குழுவுக்கு அனுமதி
உண்டு. மாற்றாட்டக்காரரை ஆட விட்டு வெளியே சென்ற ஓர் ஆட்டக்காரர், மீண்டும் வந்து ஆடுகளத்தில் இறங்கி ஆட முடியாது, ஆள் மாற்றிய பிறகு, காயமடைந்த ஆட்டக் காரர், மீண்டும் விளையாட விரும்பினாலும், பங்கு பெற முடியாது.

ஆட்டத்தை விட்டு நடுவரால் வெளியேற்றப்பட்ட ஓர் ஆட்டக்காரருக்குப் பதிலாக, வேறொரு மாற்றாட்டக்காரரை சேர்க்க அனுமதி கிடையாது நடுவரின் முன் அனுமதி பெற்றிருந்து, ஏதாவது ஒரு காரணத்தினால் ஆட்டம் நின்றிருக்கும் பொழுது மட்டுமே, மாற்றாட்டக்காரரை மாற்றி ஆட முடியும்.

32. குழு (Team)

ஒரு குழுவில் 11 ஆட்டக்காரர்களுக்கு மேல் இருக்கக் கூடாது. அவர்களில் ஒருவர் இலக்குக் காவலர் மற்ற இருவர் கடைக் காப்பாளர்களாகவும், மூவர் இடைக் காப்பாளர்களாகவும் மீதி ஐவர் முன் வரிசை ஆட்டக்காரர்களாகவும் இருந்து விளையாடுவார்கள். 11 பேர்களுக்குக் குறைவாக இருந்தாலும், ஒரு குழுவின் ஆட்டத்தைத் தொடங்கலாம். தொடரலாம்.

33. ஆட்ட நேரம் (Time of Play)

ஆட்டத் தொடக்கத்திற்கு முன்பே, இரு குழுத் தலைவர்களும் இணங்கி ஏற்றுக் கொண்டாலொழிய, ஆட்ட நேரம் ஒவ்வொரு பருவமும் 85 நிமிடங்களாக, இரண்டு பருவங்களுக்கும் சேர்த்து 70 நிமிடங்கள் ஆகும். இடைவேளை பருவங்களுக்கிடையே 5 நிமிடம் உண்டு. ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன், இரு குழுத் தலைவரும் ஒத்துக் கொண்டிருந்தாலொழிய, இடைவேளை நேரம் 10 நிமிடங்களுக்கு மேல் போகக் கூடாது.

34. அவசர கால ஓய்வு நேரம் (Time out) ஏதாவது இடர்ப்பாடு அல்லது காயம் நேரிட்டால், அல்லது அபாயம் ஏற்பட்டால், அதற்கான அவசர கால ஓய்வு நேரம் என்பதாக 5 நிமிடம் உண்டு. காலநிலை மாறுபாடு ஏற்பட்டால், அதனைப் பற்றி விவாதிக்க இந்த 5 நிமிடங்களைக் கொள்ளலாம். காற்று வேகமாக வீசுகிறது, என்பதற்காக இந்த ஓய்வு நேரத்தைப் பயன் படுத்திக் கொள்ளக் கூடாது.

35. ஆட்டச் சீருடை (Uniform)

கால் சட்டை, அரைக்கை சட்டை அல்லது கைபனியன், கால்களுக்கு சாக்ஸ், இலேசான காலணி இவைகள் ஆட்டச் சீருடையாகப் பின்பற்றப்படுகின்றன.

–

7. சடுகுடு

(KABADDI)

–

1. பிடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் (Anti-Raiders)

தங்கள் ஆடுகளப் பகுதிக்குள்ளே பாடிக் கொண்டு வந்து, தங்களைத் தாக்கித் தொட மேற் கொள்கின்ற முயற்சிகளையெல்லாம் தடுத்து விடுவதுடன், பாடி வருப வரைப் பிடித்து நிறுத்தி, ஆடும் வாய்ப்பின்றி வெளியேற்றி வைக்கின்ற முக்கியமான கடமையில் முழு மூச்சுடன் ஈடுபடுகின்ற அத்தனை பேரும் பிடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் என்று அழைக்கப் படுகின்றார்கள்.

2. பாடிச் செல்வோர் தொடும் கோடு (Baulk Line)

ஆடுகளத்தினை இரு பகுதியாகப் பிரிக்கும் நடுக் கோட்டிற்கு இணையாக இரு ஆடுகளப் பகுதிகளிலும் 3.25 மீட்டர் தூரத்தில் ஒரு கோடு கிழிக்கப்பட்டிருக்கும். அதுதான் பாடிச் செல்வோர் தொடும் கோடாகும். இந்தக் கோட்டின் அமைப்புக்கான சிறப்புத் தன்மை என்னவென்றால் நடுக் கோட்டிலிருந்து பாடத் தொடங்குகிற ஒர் ஆட்டக்காரர், எதிராட்டர்காரர்களைத் தொட்டாலும் தொடா விட்டாலும், இந்தக் கோட்டினைக் கடந்து விட்டு வந்தால்தான், தப்பித்து வந்தார் என்று கருதப் படுவார். இந்தக் கோட்டைக் கடந்து விடாமல், திரும்பி வருபவரை, ஆட்டத்தை விட்டே நடுவர் வெளியேற்றி விடுவார். இதனால், எதிர்க் குழுவிற்கு 1 வெற்றி எண் கிடைப்பதுடன், ஏற்கனவே அந்தக் குழுவில் வெளியேற்றப்பட்டிருந்த (Out) ஒர் ஆட்டக்காரரை, உள்ளே வரச்செய்து ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்ளச் செய்யும் வாய்ப்பும் கிடைக்கிறது.

3. போனஸ் கோடு (Bonus Line)

பாடிச் செல்வோர் தொடும் கோட்டிற்கு இணையாக கடைக் கோட்டை நோக்கி, மேலும் 1 மீட்டர் தூரத்தில் ஒரு கோடு குறிக்கப்படுகிறது . அதற்குத்தான் போனஸ் கோடு என்று பெயர். அதாவது பாடிச் செல்லும் ஆட்டக்காரர் ஒருவர், எதிராட்டக்காரர்கள் 5 அல்லது அதற்கும் மேற்பட்ட ஆட்டக்காரர்கள் அந்தப் பகுதியில் இருந்து ஆடும் போது. மேலே பாடிச் சென்று போனஸ் கோட்டைக் கடந்து பாட்டுடன் திரும்பி வந்து நடுக் கோட்டை மீண்டும் மிதித்து விட்டால், கடந்து சென்றதற்காக ஒரு வெற்றி எண், அவரது குழுவிற்குக் கொடுக்கப்படுகிறது மற்றவர்களைத் தொட்டாலும் தொடாவிட்டாலும் அவர் போனஸ் கோட்டைக் கடந்து வந்ததற்காக ஒரு வெற்றி எண் தரப்படுகிறது. இது ஆட்டத்தை

விரைவு படுத்துவதற்காகவும், ஆட்டத்தினைக் கவர்ச்சி மிக்கதாக ஆக்கவும் இந்த போனஸ் கோடு பயன் படுகிறது.

4. எலலைக் கோடு(Boundary Line)

எல்லைக் கோடுகள் பக்கக் கோடு என்றும் கடைக் கோடுகள் என்றும் இரண்டாகப் பிரிந்து, ஆடுகளத்தை உருவாக்குகிறது. இந்த பக்க கோட்டின் நீளம் 12.5 மீட்டர் தூரமாகும். கடைக் கோட்டின் நீளம் 10 மீட்டர் தூரம் ஆகும். பெண்களுக்கான ஆடுகளத்தின் பக்ககோட்டின் துரம் 11 மீட்டர், அகலம் 8 மீட்டர் ஆகும்.

5. பாடுதல் (Cant)

அனைத்திந்திய அளவில் பாடிச் செல்பவர் பாடுவதற்காக அனுமதிக்கப் பட்டிருக்கும் சொல் கபாடி என்பதாகும். இதனைப் பாடிச் செல்வோர், நடுக் கோட்டில் நின்று எதிர்க் குழு பகுதிக்குச் செல்லத் தொடங்கும் பொழுதே பாடத் தொடங்கிவிட வேண்டும். அவர் அவ்வாறு கபாடி என்ற சொல்லைப் பாடத் தொடங்கும்பொழுது, நடுவருக்கும் மற்ற ஆட்டக்காரர்களுக்கும் தெளிவாகக் கேட்பது போலவும் சத்தமாகவும், ஒரே மூச்சில் பாடப்படுகிற முறையிலும் பாடிச் செல்ல வேண்டும். அதற்குத்தான் பாடுதல் என்று பெயர்.

6. ஆடகளப் பகுதி (Court)

ஆடுகளமானது நடுக்கோடு ஒன்றால் இரண்டாகப் பிரிக்கப்படுகிறது. பிரிக்கப்பட்ட இரு பகுதிகளும் ஆடுகளப் பகுதிகள் என்று அழைக்கப்படுகின்றன. ஒரு ஆடுகளப் பகுதியின் அளவானது ஆண்கள் விளையாடும் திடலாக இருந்தால் 6.25 மீட்டர் X 10 மீட்டர் என்று அமையும். பெண்கள் விளையாடும் திடலாக இருந்தால், ஆடுகளப் பகுதியின் அளவு 5.5 மீட்டர் x 8 மீட்டர் என்று அமையும்.

7. தனி வெற்றி எண்(Extra Point)

எதிர்க் குழு ஆட்டக்காரர்களில் ஒருவரைத் தொட்டோ அல்லது பிடித்தோ வெளியேற்றும் பொழுது 1 வெற்றி எண் அந்தக் குழுவிற்கு நடுவரால் கொடுக்கப்படும். அந்த வகையில்லாமல் சில குறிப்பிட்ட சூழ்நிலை செயல்களுக்குத் தண்டனையாக, வெற்றி எண்களை சம்பந்தப்பட்டக் குழுவிற்கு எதிர்க் குழு பெறக்கூடிய அளவில் நடுவர் வழங்குவார்.

ஒரு குழுவில் எல்லோரும் வெளியேற்றப்பட்ட பின் 'லோனா'வும் கொடுத்த பிறகு, எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் ஒன்று சேர்ந்து, அவரவர் பகுதிக்கு (Court) 10 வினாடிகளுக்குள் நுழைந்து விட வேண்டும், அவ்வாறு வராமல், 10 வினாடிகள் கழித்து, நுழையும் குழுவினருக்கு எதிராக, எதிர்க் குழுவிற்கு 1 வெற்றி எண்ணை நடுவர் அளித்து விடுவார். அதற்குப் பிறகு தாமதப்படுத்துகிற ஒவ்வொரு 5 வினாடிகளுக்கும் ஒவ்வொரு வெற்றி எண்ணை எதிர்க்குழு பெறுமாறு நடுவர் வழங்குவார்.

பாடிச் செல்லும் ஒருவர் அபாயம் நிறைந்த ஆட்டம் ஆடினால், அதற்காக எச்சரிக்கப்பட்டால், அவரின் எதிர்க் குழுவிற்கு 1 வெற்றி எண்னை நடுவர் அளிப்பார், இவ்வாறு வழங்கப்படும் வெற்றி எண்களை தனியான வெற்றி எண்கள் (0) என்று ஆட்டக் குறிப்பேட்டில் குறிப்பாளர் குறித்துக் கொள்வார்.

8. ஆடும் ஒரு பகுதி நேரம் (Half)

ஒரு ஆட்ட நேரத்தின் மொத்த நேரத்தை இரண்டு பருவங்களாகப் பிரிப்பார்கள். ஒரு பருவத்தைத் தான் இப்படி Half என்று அழைக்கின்றார்கள். பருவம் ஒன்றுக்கு 20 நிமிடங்கள் தரப்படும். பெண்கள் சிறுவர்கள் என்றால் 15 நிமிடங்கள் உண்டு. இவ்வாறு இரண்டு பருவங்களுக்குரிய ஆட்டம் அதாவது 40 நிமிடம் அல்லது 30 நிமிடம் நடை பெறும். இரண்டு பருவத்திற்கும் இடையே 5 நிமிட நேரம் இடைவேளை உண்டு. இடைவேளைக்குப் பிறகு, இரண்டு குழுக்களும், தாங்கள் நின்றாடிய பக்கங்களிலிருந்து மாறி, அடுத்த பகுதிக்குச் சென்று நின்று, ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

9. கோடு காப்பாளர்கள் (Lines men)

தொட்டோ அல்லது பிடிபட்டோ வெளியேற்றப்பட் ஆட்டக்காரர்களின் வரிசை முறையைக் குறித்துக் கொண்டு, அந்த ஒழுங்கு முறைப்படி குறிப்பிட்ட இடத்தில் அமரச் செய்யும் கடமை இவர்களுக்குண்டு. அவ்வாறு உட்காருவதற்கென்று உள்ள உட்காரும் கட்டத்தில் (Sitting Block) அவர்களை அமர்த்த வேண்டும். வெளியேற்றப்பட்டவர்கள் உள்ளே சென்று ஆட வாய்ப்பு வரும் சமயத்தில், (Revive) அந்தந்த வரிசை முறைப்படியே அனுப்பி வைக்க வேண்டும். நடுவர்களின் கடமைகள் சிறப்பாக நிறைவேறுவதற்கு இவர் கிளின் ஒத்துழைப்பு மிகவும் முக்கியமாகும்.

10. தொடரிடம் (Lobby)

ஆடுகளத்தின் இருபக்கத்திலும் 1 மீட்டர் அகலத்தில் (8*.8.4") தனியாகக் காணப்படும் பகுதியே தொடரிடம் என்று அழைக்கப்படுகிறது. அதாவது, ஆடுகளத்தின் அகலம் 10 மீட்டர் என்றால். ஆடும் இடம் 8 மீட்டர். அதன் இரு புறமும் ஒவ்வொரு மீட்டர் இந்தத் தொடரிடம் அமைய, மொத்த அகலம் 10 மீட்டர் என்று ஆகி விடுகிறது. இதன் உபயோகம் என்னவென்றால், ஆட்டக்காரர்கள் உடல் தொடர்பு ஏற்படும் வண்ணம் பாடுவோரைப் பிடிக்கத் தொடங்கிய உடனேயே, போராட்டம், (Struggle) என்பது தொடங்கிவிடுகிறது. அப்பொழுது இந்தப் பகுதிக்குள் சென்று ஆடலாம் . மற்ற சமயங்களில் ஆட்டக் காரர்கள் சென்றால் ஆடுகளத்தை விட்டு, வெளியே சென்றதாகக் கருதப்பட்டு, வெளியேற்றப்படுவார்கள் (Out).

11. லோனா (சிறப்பு வெற்றி எண்கள்) (Lona)

ஒரு குழுவின் சிறப்பான செயலாற்றலைப் பாராட்டுவதற்காகத் தரப்படுகின்ற வெற்றி எண்களே லோனா என்று குறிப்பிடப்படுகிறது. அதாவது எதிர்க்குழுவில் இருக்கின்ற எல்லா ஆட்டக்காரர்களையும் தொட்டோ அல்லது பிடித்தோ வெளியேற்றிய குழுவானது, ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரையும் தொட்டு வெளியேற்றியதற்காக ஒவ்வொரு வெற்றி எண் பெற்ற பிறகு, 2 வெற்றி எண்களை மேலும், லோனா என்ற பெயரில் பெறுகிறது. இவ்வாறு பெறுவது பெருமைக்குரிய ஆட்டமாகும். **12. பாட்டை(மூச்சு)விடுதல்**(Losing the cant)

எதிர்க்குழுவிற்குள் பாடிச் செல்ல விரும்புகிற ஒருவர், நடுக்கோட்டிற்கு வந்தவுடன், 'கபாடி கபாடி' என்று பாடத் தொடங்க வேண்டும். அவ்வாறு தொடங்குகிற பாட்டை, நடுவருக்கும் மற்ற ஆட்டக்காரர்களுக்கும் தெளிவாகக் கேட்பது போல் உரக்கப்பாட வேண்டும். உரக்கவும், தெளி வாகவும் ஆரம்பித்தப் பாட்டை, ஒரே மூச்சில் தொடர்ந்து பாடி முடிக்க வேண்டும். அவ்வாறு இல்லாமல், ஒரே மூச்சில் பாட வேண்டிய கபாடி என்ற சொல்லை நிறுத்தி நிறுத்தி விடுதல், அல்லது பாடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுதே மூச்சை விட்டு விட்டு, மறு மூச்சை இழுத்துக் கொள்ள முயற்சித்தல் என்பனவெல்லாம், பாட்டை விட்டு விடுதல் அல்லது மூச்சை விட்டு விடுதல் என்கிற குற்றச் சாட்டுக்கு இலக்காகி விடும். எதிர்க்குழு பகுதிக்குள் மூச்சை விட்டு விட்டால், வெளியேற்றப்படும் குற்றத்திற்கு ஆளாவார். பிறரைத் தொட்டிருந்தாலும் அது இல்லை என்று நடுவரால் அறிவிக்கப்படுவார்.

13. போட்டி ஆட்டம் (Match)

ஒரு போட்டி ஆட்டம்குழுவிற்கு 7 ஆட்டக்காரர்களுடன் மொத்த ஆட்ட நேரம் 40 நிமிடம் என்னும் அளவில் ஆடப்படுகிறது. *

14. பாடத் தொடங்கும் கோடு (March Line)

இதை நடுக்கோடு என்றும் சொல்லலாம். ஆடுகளத்தை இரண்டு சம பகுதிகளாகப் பிரிப்பதால், இவ்வாறு அழைக்கப் படுகிறது. அதே சமயத்தில், எதிர்க்குழு பகுதிக்குள் பாடிப் போகின்ற, ஓர் ஆட்டக்காரர், இந்த நடுக்கோட்டுக்கு வந்தவுடனே பாடத் தொடங்கி விட வேண்டும்.

பாட்டைத் தொடங்கி விட்டுத்தான். எதிர்க் குழு பகுதிக்குள்ளே செல்ல வேண்டும். பாடாது போனால், முதல் முறை எச்சரிக்கப்பட்டு, பாடும் வாய்ப்பை இழக்க நேரிடும். அதனால் தான், இது பாடத் தொடங்கும் கோடு என்று அழைக்கப்படுகிறது. அத்துடன், பாடி முடித்து விட்டுத் திரும்பும் அதே ஆட்டக்காரர், தனது மூச்சை இந்தக் கோட்டிற்கு வந்த பிறகு தான் நிறுத்த வேண்டும். அவ்வாறு செய்யாதவர். ஆட்டமிழந்ததாக அறிவிக்கப்பட்டு வெளியேற்றப்படுவார். (Out)

15. அட்டக் குறிப்பேடு (Match Score Sheet)

ஒரு போட்டி ஆட்டத்தின் அனைத்து செயல் முறைகளும் இந்தக் குறிப்பேட்டில் தான் இடம் பெறுகின்றன. போட்டி ஆட்டத்தின் பெயர்; நடத்தப்படும் நாள், நேரம்: ஆட்டக் குழுக்களின் பெயர்கள்; ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்கள்; ஆட்டத்தில் அந்தக் குழு எடுத்த வெற்றி எண்கள், மற்றும் ஆட்டக்காரர்களிழைத்த தவறுகள், வென்றோர், தொடர்ந் தோர் பட்டியல் எனப் பலப் பல முக்கியக் குறிப்புக்களைச் சுமந்தது தான் ஆட்டக் குறிப்பேடு என்று குறிக்கப்படுகிறது. இதனை சரியான முறையில் பயன்படுத்தினால் தான், போட்டி ஆட்டம் மிகவும் சுமுகமான முறையில் நடைபெறத் துணையளிக்கும்.

16. நடுக்கோடு (Midline)

ஆடுகளத்தை இரண்டு சமபகுதிகளாகப் பிரிக்கும் இந்தக் கோடு, பாடத் தொடங்கும் கோடு என்றும் அழைக்கப்படுகிறது. மேலும் விளக்கத்திற்கு 14 வது எண்ணில் உள்ள பாடத் தொடங்கும் கோட்டின் விளக்கத்தைப் படித்துத் தெரிந்து கொள்ளவும்.

17. ஆட்ட எண்(Number)

கிராமப் புறங்களில் கபடி ஆடுவோருக்கு அணிய வேண்டிய உடை இப்படித்தான் அமைந்திருக்க வேண்டும். என்ற கட்டுப்பாடு இல்லை. ஆனால், விதிமுறைகளுக்கு உட்பட்ட போட்டிகளில், உடை அணிய வேண்டுவது கட்டாயப்படுத்தப்பட்டுள்ளது. ஒரு ஆட்டக்காரர் குறைந்த அளவு அணிய வேண்டிய விளையாட்டுடை, ஒரு பனியன், லங்கோடு அல்லது ஜட்டி உள்ளே அணிந்திருக்க, 1 கால் சட்டையும் அணிந்திருக்க வேண்டும்.

அத்துடன் ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் ஒவ்வொரு ஆடும் எண் உண்டு. அந்த எண்ணை, குறைந்தது 4 அங்குல நீளம் உள்ளதாக பனியனின் முன்னும் பின்னும் பொறித் திருக்க வேண்டும்.

18 வெளியேற்றுதல் (Out)

ஓர் ஆட்டக்காரர் எதிராட்டக்காரர்களால் பாடி வருகிற போது தொடப்பட்டாலும், அல்லது பாடிப் போகிறபோது பிடிபட்டாலும். ஆட்டத்தில் பங்கு பெறாமல் வெளியேற்றப் படுவதைத் தான் out என்கின்றனர். ஆட்ட நேரத்தில் எல்லைக் கோட்டுக்கு வெளியே சென்று விட்டாலும், பாடிச் செல்லும் போது பாடித் தொடும் கோட்டைக் கடந்து செல்லாமல் திரும்பி வந்தாலும் அல்லது நடுக்கோடு வரை மூச்சைக் கொண்டு வராமல் விட்டு விட்டாலும் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார்.

பாடிச் செல்பவர் எதிர்க்குழுவினருக்குரிய (தங்கள்) பக்கத்தில் பாடிக்கொண்டிருக்கும் பொழுது, நடுக்கோட்டைக் கடந்து செல்லும் (பிடிப்பவர்கள்) ஆட்டக்காரர் யாராயிருந்தாலும், ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படுவார். அதாவது இது தற்காலிகமான வெளியேற்றம் தான். எதிராட்டக்காரர். ஒருவர் வெளியேற்றப்படும் பொழுது, வெளியேற்றப்பட்ட வரிசை முறைப்படி, உள்ளே வந்து ஆட்டத்தில் பங்கு பெற அனுமதியுண்டு.

19. ஆடுகளம் (Play Field)

ஆடுகளம் என்பது மண், உரம் அல்லது மரத்தூள் போன்றவற்றால் அமையப் பெற்றிருக்கும் சமதளத் தரைப் பகுதியாகும். 12.5மீ x 10மீ என்பது ஆண்களுக்குரிய ஆடுகள அளவாகும். 11 மீ x 8 மீட்டர் என்பது பெண்களுக் குரிய ஆடுகளமாகும். ஆடுகளத்தின் எல்லைகளையும், பிற பகுதிகளையும் குறித்துக் காட்டுகின்ற கோடுகள் அனைத்தும் 2 அங்குலத்திற்கு மிகாமலும், அதே நேரத்தில் தெளிவாகவும் போடப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

20. வெற்றி எண் (Point)

ஒரு குழு எதிராளி ஒருவரைத் தொட்டோ அல்லது பிடித்தோ வெளியேற்றும் பொழுது, அதற்காக 1 வெற்றி எண்ணைப் பெற நடுவர் அனுமதி அளிப்பார் எல்லா ஆட்டக்காரர்களையும் தொட்டோ அல்லது பிடித்தோ வெளியேற்றுகிற ஒரு குழு லோனாவை அதாவது அதற்குப் பரிசாக 2 வெற்றி எண்களைப் பெறும், ஆட்ட இறுதியில் அதிகமான வெற்றி எண்களைப் பெற்றிருக்கின்ற குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும் .

21. பாடிச் செல்லல் (Raid)

பாடிச் செல்லும் ஆட்டக்காரர் ஒருவர், எதிர்க் குழுவினரின் பகுதிக்குப் பாட்டுடன் செல்வதையே 'பாடிச் செல்லல்' என்கிறோம். எதிர்க் குழு பகுதிக்குப் பாட்டுடன் செல்லும் ஒருவர், பாடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுது, பாடிச் செல்லும் கோட்டைக் கடந்து விட்டு வந்தால் தான், பத்திரமாகத் திரும்பி வந்தார் என்று கொள்ளப்படும். இல்லையேல் அவர் வெளியேற்றப்படுவார். பிடிப்பவர் அல்லது பிடிப்பவர்களைத் தொட்டுவிட்ட பிறகு, பாடிச் செல்லும் கோட்டை அவர் கடந்து விட்டு வர வேண்டும் என்பது அவசியமில்லை.

22. பாடிச் செல்பவர் (Raider)

எதிர்க் குழுவினரின் ஆடுகளப் பகுதிக்குள், பாடிக் கொண்டே நுழைபவரை, பாடிச்செல்பவர் என்று அழைப்பார்கள். இவர், நடுக்கோட்டைக் கடந்த உடனேயே, பாடத் தொடங்கி விடவேண்டும்

23. விளையாடும் ஆட்டக்காரர்கள் (Regular Player)

ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் 12 ஆட்டக்காரர்கள் உண்டு- என்றாலும், ஆட்டநேரத்தில் ஆடுகளத்தில் இறங்கி, ஆட வாய்ப்பு பெறும் ஆட்டக்காரர்கள் 7 பேர்கள் தான். இந்த ஏழு பேர்களும் தான் விளையாடும் ஆட்டக்காரர்கள் என்று கூறப்படுகின்றார்கள்.

ஒரிரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் இல்லாமலே விளையாட்டை ஆரம்பிக்கலாம். ஆனால், எஞ்சியுள்ளவர்கள் தொடப்பட்டோ, பிடிப்பட்டோ வெளியேற்றப்பட்டால், வராதவர்களையும் சேர்த்து வெளியேற்றியதாக வெற்றி எண்கள் தரப்படும்.

நிரந்தர ஆட்டக்காரர்கள் என்கிற ஆடுகளத்தில் இறங்கி விளையாட இருக்கின்ற ஆட்டக்காரர்கள் , குறிப்பிட்ட ஆட்டத் தொடக்க நேரத்தில் வராமற்போனால், மாற்றாட்டக்காரர்கள்

விளையாடும் ஆட்டக்காரர்களாக மாறி விளையாடலாம். அவர்களுடன் ஆட்டம் தொடங்கிவிட்டால், அந்தப் போட்டி ஆட்டம் முடியும் வரை அவர்கள் மாற்றப்பட அனுமதியில்லை. மாற்றாட்டக்காரர்கள் சேர்க்காமல் இருந்தால் தாமதமாக வரும் விளையாடும் ஆட்டக்காரர்கள், நடுவரின் அனுமதி பெற்று ஆடுகளத்தில் நுழைந்து, ஆடத் தொடங்கலாம்.

24. மீண்டும் போட்டி ஆட்டம் (Replay)

விளையாடுவதற்கேற்ற வெளிச்சம் குறைந்து போனாலும். பெருத்த மழை, அல்லது வெளியாட்களின் தலையீட்டால் ஆட்டம் நடத்த முடியாத சூழ்நிலை ஏற்பட்டால், வேறுபல இயற்கைக் கோளாறுகள் நிகழ்ந்தாலும், போட்டி ஆட்டம் நின்று போகக் கூடிய நிலைமை ஏற்படும்.

குறைந்த நேரத்திற்கு ஆட்டம் நிறுத்தப்படுகிறது என்றால், அதுவும் 20 நிமிடங்களுக்கு மேல் போகக் கூடாது. எந்தக் காரணத்தினாலாவது ஆட்டம் முடிவு பெறாமல் இடையிலே நின்று போனால், ஆட்டம் மீண்டும் ஆடப்பட வேண்டும்.

25. மீண்டும் ஆடும் வாய்ப்பு (Revive)

எதிராளி ஒருவரால் தொடப்பட்டோ அல்லது பிடிப் பட்டோ வெளியேற்றப்படும் ஓர் ஆட்டக்காரர், வெளியே சென்று உட்காரும் கட்டத்தில் போய் அமர்ந்திருக்க வேண்டும். தனது குழுவினரால் எதிராளி ஒருவர். (இவ்வாறு) வெளியேற்றப்படும் பொழுது, வெளியேறி அமர்ந்திருக்கும் ஆட்டக்காரர் வெளியேற்றப்பட்ட வரிசை முறைப்படி மீண்டும் ஆடுகளத்தில் வந்து ஆடுகின்ற வாய்ப்பைப் பெறுவார். இதை சஞ்சீவனி ஆட்ட முறை என்று முற்காலத்தில் ஆடி வந்தனர். முற்கால மூன்று ஆட்ட முறைகளையும் ஒன்று சேர்த்துத் தான் இந்தப் புதிய ஆட்ட முறை உருவாக்கியிருக்கிறது என்பது வரலாறு.

26. குறிப்பாளர் (Scorer)

ஆட்டக்காரர்கள் பெயர், குழுக்களின் பெயர் மற்றும் போட்டிக்குரிய குறிப்புக்களை எழுதிக் கொண்டு. குழுக்கள் எடுக்கின்ற எல்லா வெற்றி எண்களையும் அவரவர் பகுதியில் குறித்துக் கொண்டு, அந்த வெற்றி எண்களை முதற் பருவக் கடைசியிலும், ஆட்ட இறுதியிலும், நடுவரின் அனுமதியுடன் அனைவருக்கும் அறிவிப்பவர் குறிப்பாளர் ஆவார் ஆட்ட இறுதியில், வெற்றி எண் பட்டியலை சரியாக முடித்து வைத்து, நடுவரிடமும், துணை நடுவர்களிடமும் மற்றும் குழுத்

தலைவர்களிடமும் கையொப்பங்களைப் பெறு கின்ற பொறுப்பும் இவருடையதே. இடைவேளை நேரத்தில் வெற்றி எண் அறிவிப்பது போலவே, ஆட்டக் கடைசியில் 5 நிமிடங்களில் ஒவ்வொரு நிமிடம் கடந்ததையும் தெளிவாகக் கூற : வேண்டும். ஆட்டத் தொடக்கத்திற்கு முன்னர், நடுவரின் கடிகாரத்துடன் தனது கடிகார நேரத்தை குறிப்பாளர் சரி பார்த்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும். என்றாலும் இறுதியில் நடுவரின் கடிகாரம் காட்டும் நேரமும் சரியான நேரமாகும்.

27. மாற்றாட்டக்காரர்கள் (Substitutes)

பனிரெண்டு பேர் அடங்கிய குழு ஒன்றில், ஏழு பேர் விளையாடும் ஆட்டக்காரர்கள். மீதி 5 பேரும் துணை புரியும் மாற்றாட்டக் காரர்களாக இருப்பார்கள். நேரத்திற்கு வராத விளையாடும் ஆட்டக் காரர்களுக்குப் பதிலாகவும், ஆட்டக்காரர் ஒருவர் அபாயகரமான நிலையில் காயம் பட்டு, இனி ஆட முடியாது என்ற நிலையில் இருந்தால், நடுவர் கருதிய போதும் மாற்றாட்டக்காரர்கள் ஆட்டத்தில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படுவார்கள். ஒரு போட்டி ஆட்ட முடிவிற்குள், நடுவரின் அனுமதியுடன் குறைந்த அளவு 3 மாற்றாட்டக் காரர்களை மாற்றி ஆடலாம்.

28. உட்காரும் கட்டம்(Sitting Block)

தொடப்பட்டு, பிடிபட்டு வெளியேற்றப்பட்ட ஆட்டக் காரர் ஒருவர், தான் விரும்பிய இடத்தில் நின்று கொண்டு, வாய்ப்பு ஏற்படும் பொழுது உள்ளே வந்து ஆடக் கூடாது. வரம்புக்கு உட்பட்ட விளையாட்டு முறை வேண்டும் என்பவற்காக, வெளியேற்றப்பட்ட ஆட்டக்காரர்கள், வரிசை முறையாக அமர்ந்திருக்க வேண்டும் என்பதற்காக, ஆடுகளப் பகுதிகளின் கடைக் கோட்டின் பின்புறத்தில் 2 மீட்டர் துரத்தில் உட்காரும் கட்டம் உருவாக்கப்பட்டிருக்கிறது. அந்தக் கட்டத்தின் அளவு 8 மீட்டர் நீளம். 2 மீட்டர் அகலமாகும். அவர்களை அமர்த்தி வைத்து, சரியான நேரத்தில், சரியான ஆட்களை ஆட அனுப்பும் பொறுப்பு, கோடு காப்பாளர்களைச் சார்ந்ததாகும்.

29. போராட்டம் (Struggle)

பாடிச் செல்கிற ஒருவர், எதிர்க்குழுவினரைத் தொடும் பொழுது அல்லது பிடிப்பவர்கள் பாடி வருபவரைத் தொடும் பொழுது, போராட்டம் தொடங்கி விடுகிறது. போராட்டம் தொடங்கி விட்ட உடனேயே. ஆடுகளத்துடன் இணைந் துள்ள தொடரிடங்கள்

ஆடுகளமாகிவிடுகின்றன. போராட்டம் முடிந்தவுடன், அதில் ஈடுபட்ட ஆட்டக்காரர்கள் மட்டும் அவரவர்கள் பக்கத்திற்குச் செல்ல, அந்தந்தத் தொடரிடங் களைப் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

30. ஓய்வு நேரம்(Time out)

ஒரு ஆட்டக்காரருக்குக் காயம் ஏற்படும் நேரத்தில், அவருடைய குழுத் தலைவன் 'ஓய்வு நேரம்' கேட்கலாம். அந்த ஓய்வு நேரம் 1 நிமிடத்திற்கு மேல் போகக் கூடாது. ஓய்வு நேரத்தின் பொழுது, யாரும் ஆடுகளத்தை விட்டு வெளியே வரக் கூடாது. விதியை மீறுகிற குழுவிற்கு, எதிர்க் குழு 1 வெற்றி எண்ணைப் பெறும்.

31. எதிராளியைத் தொடுதல் (Touch)

பாடிச் செல்பவர் பிறரைத் தொடுதல் அல்லது பிடிப்பவர்கள் பாடிச் செல்பவரைத் தொடுதல் என்பது அவர் அணிந்திருக்கும் உடையைத் தொடுதல் அல்லது உடையின் ஒரு பகுதியை அல்லது ஆட்ட க்காரர்களின் தனிப்பட்ட உடமைகளைத் தொடுதல் என்பதையும் குறிக்கும்.